



# ORG/SHPS

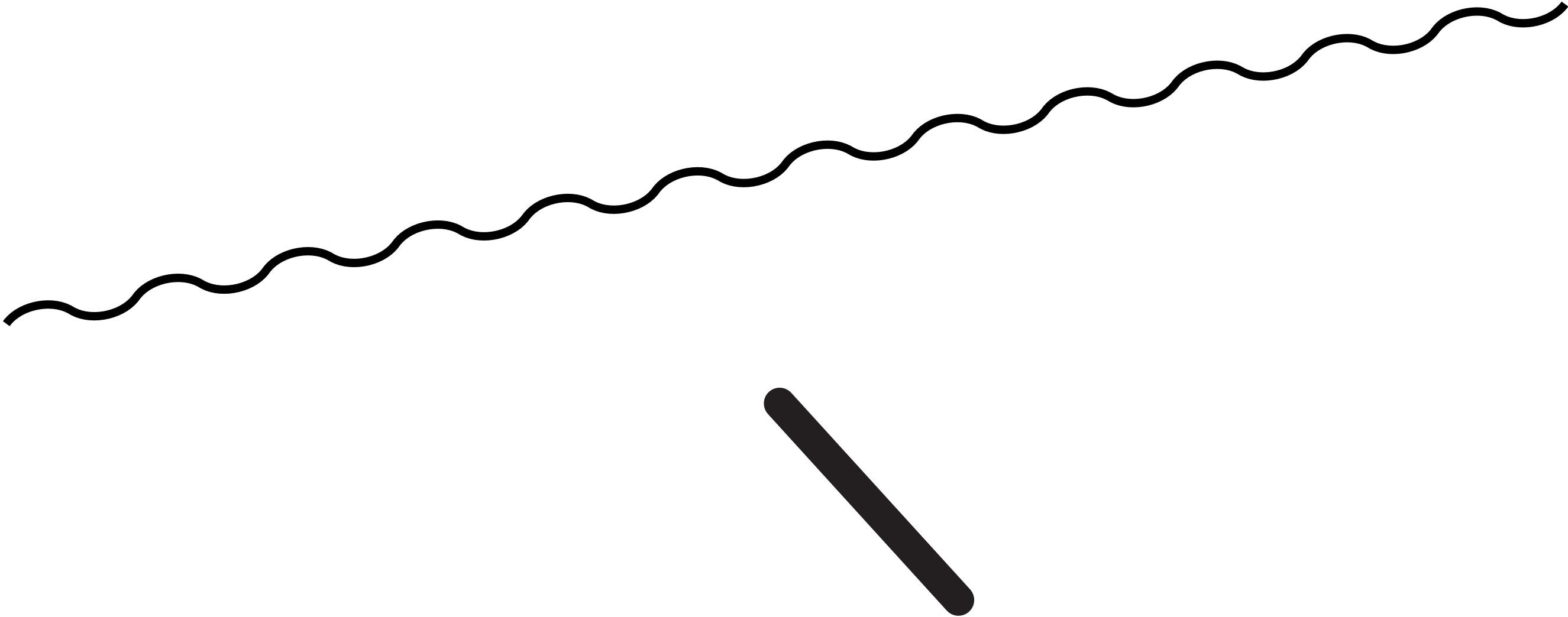
Bakalářská práce  
2019



TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI  
Fakulta umění a architektury

Autor práce / **Štěpán Kubík**  
Vedoucí práce / **doc. Stanislav Zippe**  
Studijní program / **B8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor / **8206R067 Vizuální komunikace**





**PROHLÁŠENÍ**

Byl jsem seznámen s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména §60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL. Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracoval samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé bakalářské práce a konzultantem.

Současně čestně prohlašuji, že tištěná verze práce se shoduje s elektronickou verzí vloženou do IS STAG.

Datum

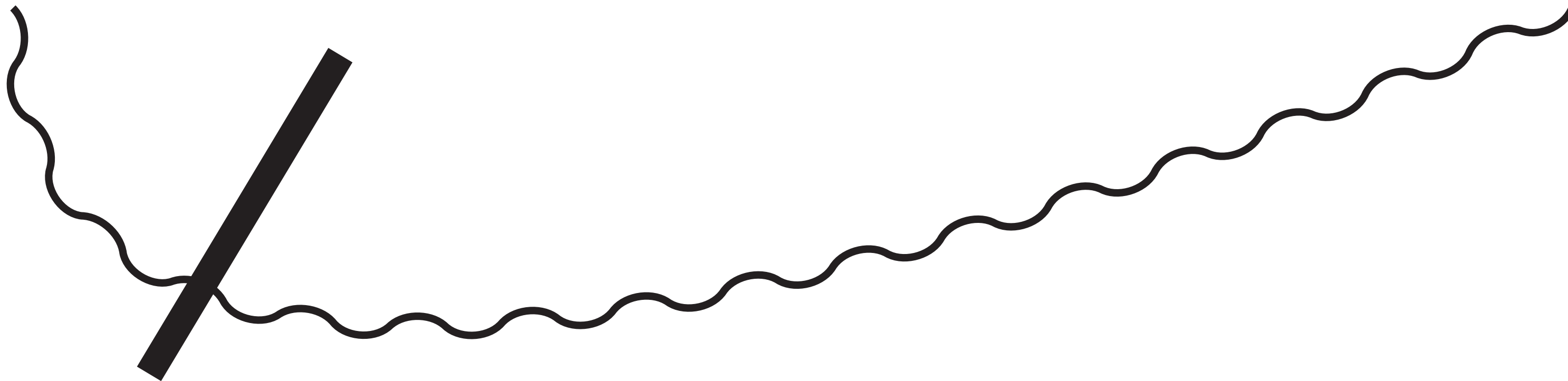
Podpis

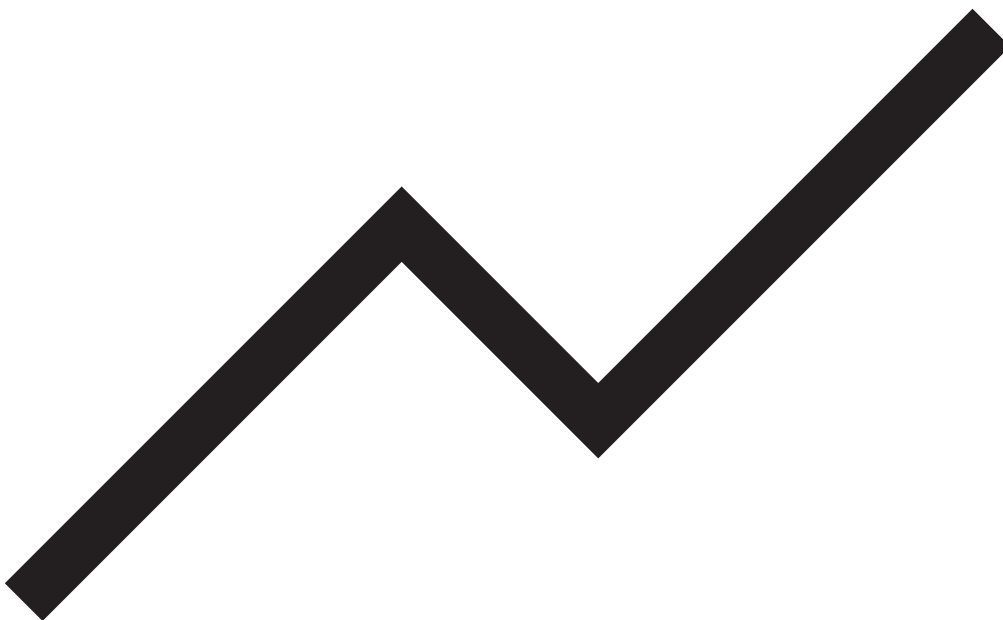
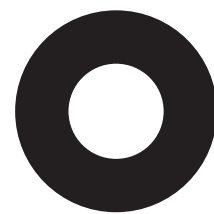


## PODĚKOVÁNÍ

Děkuji panu doc. Stanislavu Zippemu za trpělivé vedení a cenné rady. Dále bych rád poděkoval i MgA. Jaroslavu Prokešovi za vždy ochotnou pomoc. Panu PhDr. Karlu Srpovi, Ph.D. za zajímavé diskuze a podporu s teoretickou problematikou.

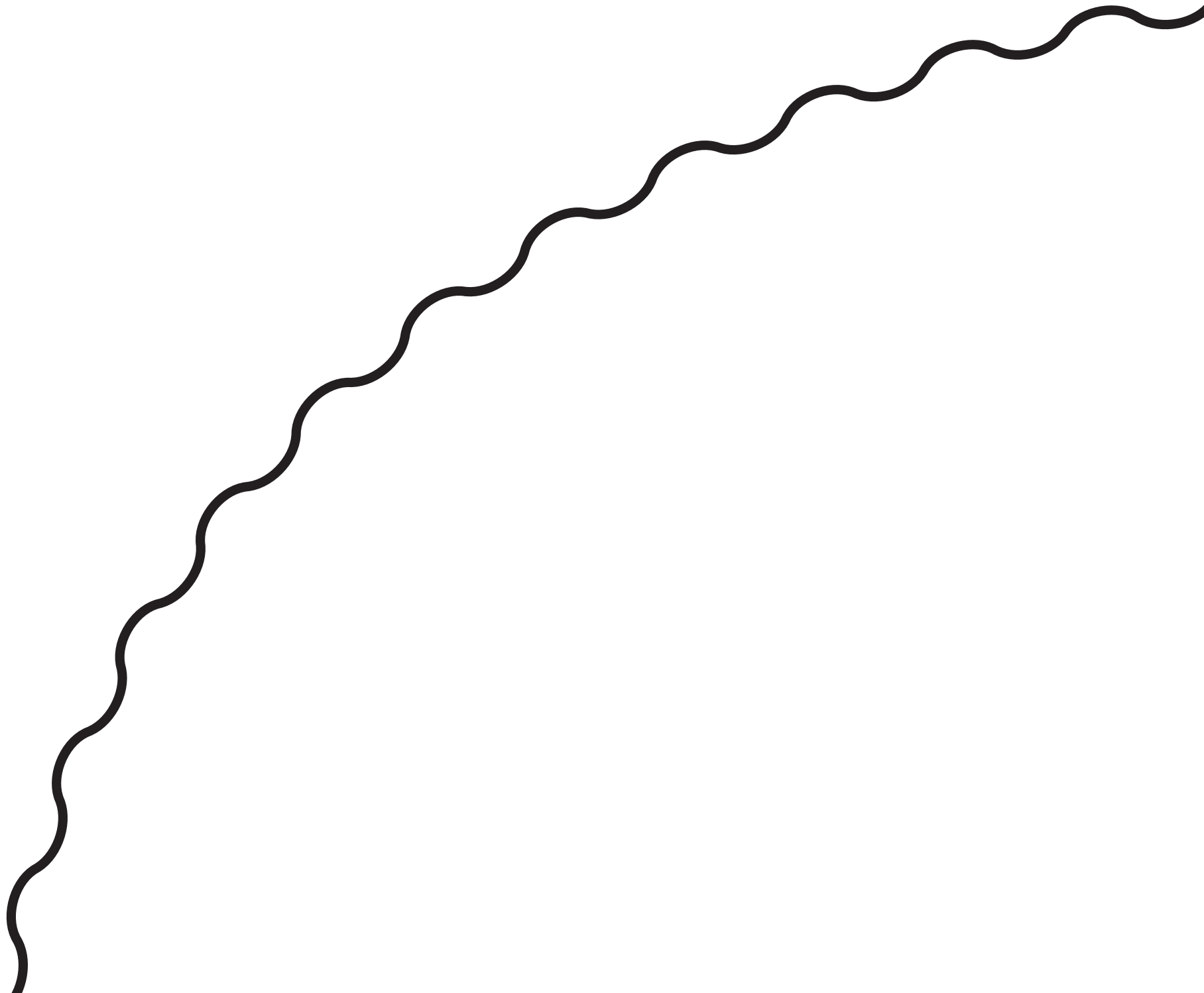
**OBSAH**  
TEORETICKÁ REFLEXE / **11–19**  
OBRAZOVÁ DOKUMENTACE / **21–33**  
TECHNIKÁ ČÁST / **37–39**  
PORTFOLIO / **41–59**  
CV / **61**





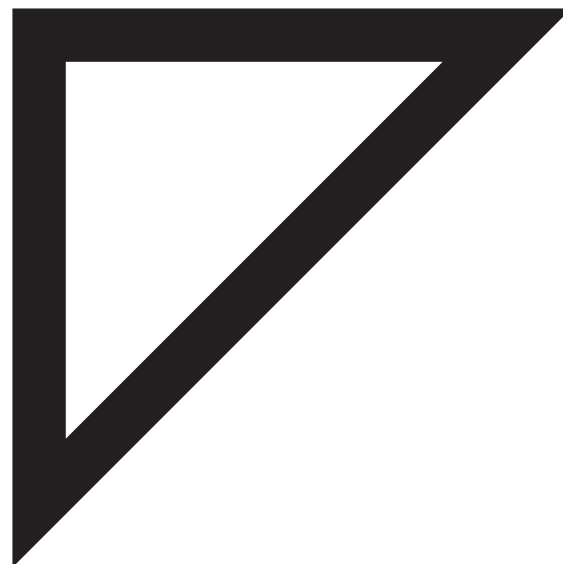
**TEORETICKÁ REFLEXE**





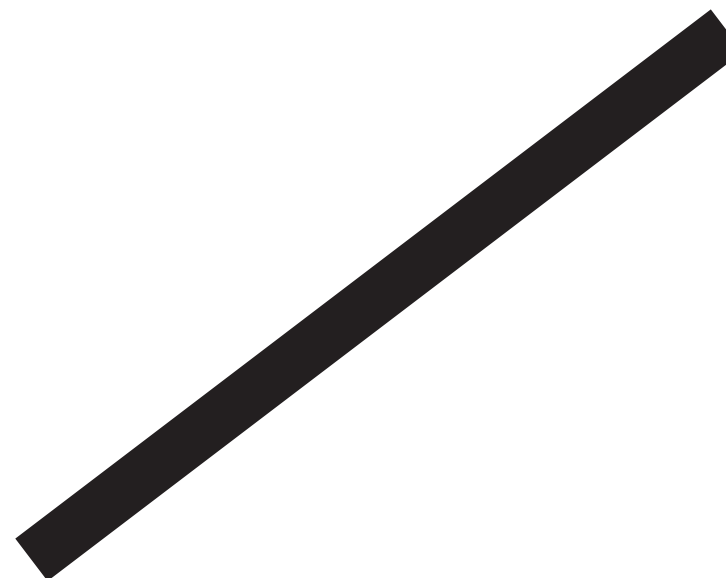
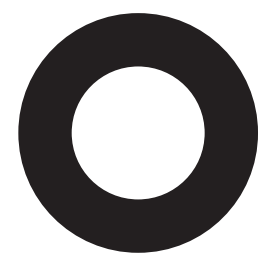
Ve své práci si kladu za cíl realizovat autonomní videoprojekci, vytvořenou v několika odlišných virtuálních prostředích. Nepracuji zde s žádným přidaným materiálem, pokud nepočítám prostor pro promítání, kde se vše zobrazuje, případně doplňková média jako projektor, televizor či počítač, a naopak využívám naplno virtuálního prostředí. Již v minulosti jsem tvořil podobnými principy, o které jsem se nepřestal opírat.

Jedná se o další práci ze série programovaných i neprogramovaných animací a video projekcí, s pokusem o přesahy do černobílé abstrakce či náznaky expresionismu. Opět se vracím ke stejným principům a tématům, kterých se snažím dotýkat, jimiž jsou hledání a zobrazování virtuálního prostoru, který se tvaruje na první pohled ve 2D ale po dalším zhlednutí se tvary a celkový prostor snaží ohýbat do 3D prostoru, skoro bych řekl až nekonečného prostoru. Tímto způsobem se snažím o potlačení iluze a naopak přiznat to, co není na první pohled zřejmé. Má snaha ovšem neobsahuje složitost a snažím se výpověď co nejvíce zjednodušit, a dát dané interpretaci jen jednoduchý slovník, který se zobrazuje prostými liniemi a nejzákladnějšími geometrickými tvary doplněné téměř až tvary organickými. Ovšem je nutné přiznat, a také to zcela přiznávám, že výběr zda to bude autonomní náhodná, naprogramovaná animace, či uměle vytvořená animace s přesně danými tvary, je zcela na mě a na tom, co v daný moment chci ukázat.



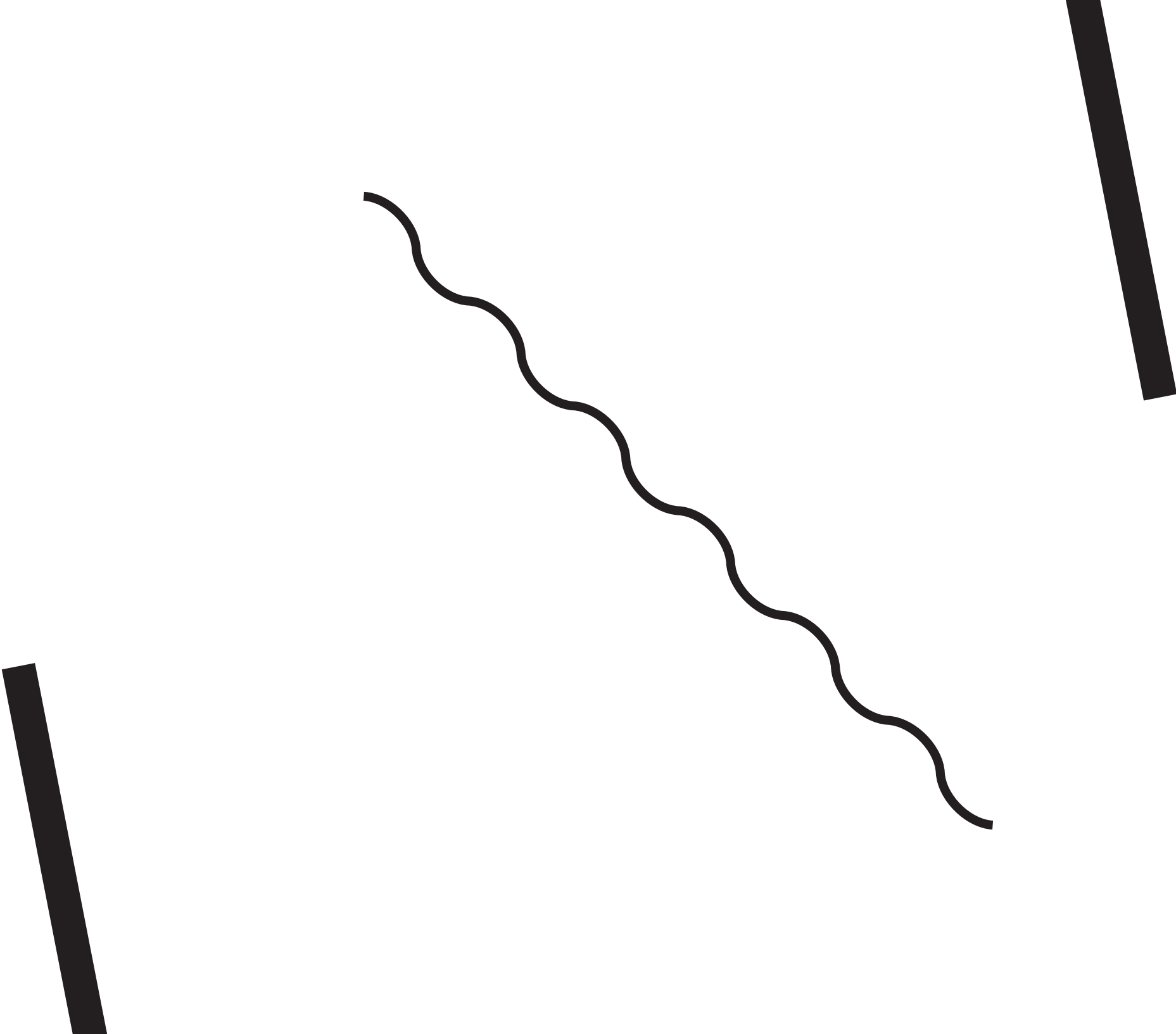
Projekce vzniká dvěma zdánlivě odlišnými technologiemi, které mají ovšem k sobě velmi blízko. První varianta je tvořena v programu Adobe After Effects běžným animováním, technikou která využívá funkci trim path a vektorové linie vytvořené buď přímo v programu, nebo vloženy samostatně, ovšem já se jí snažím obohatit prvky kódů, které lze vkládat do programu a tím vložit do tvorby aspekty náhody a živosti. Druhá varianta je odlišná tím, že je tvořena čistě v programu Processing, který je přizpůsoben na psaní kódu, který generuje tvary sám a náhoda je v tu chvíli zcela nepostradatelná. Díky této technologii jsem schopen přiznat geometrii jednoduchých tvarů a zpochybnit prostor, čas, tvar, šířku, místo či plochu, kde se objekt zobrazuje. To, proč jsem si vybral linii, kterou nechávám svou práci plynout, byl naprosto přirozený proces líbivosti geometrie a nekonečné abstrakce, ovšem hlavní roly hrála zvědavost, co vše s tímto lze udělat a do jaké hranice únosnosti lze až zajít. Je až úžasné pozorovat, jak se kompozice mění a dokáže proměňovat.

Geometrie a linie prostoru je samostatné téma, které úzce souvisí z mojí předchozí prací a naprosto navazuje na současnou tvorbu. Dříve jsem se velice inspiroval prací s hmotou a obrazem v širším slova smyslu Stanislava Kolíbala a věřím, že to nezměrně ovlivnilo to, co v současné době dělám, jak k práci přistupuji a přemýšlím nad principy. Stanislav Kolíbal byl odrazovým můstkem mé první práce na Technické Univerzitě v Liberci. Nechci a ani nehodlám se s prací Stanislava Kolíbala nijak ztotožňovat, právě snad naopak, věřím totiž, že je pro mnohé velikou inspirací a hledají v něm kompozičního tvůrce dokonalých tvarů a na první pohled jednoduchost a krásu. Rovinu, kterou jsem ovšem hledal, jsem našel posléze v o generaci starším tvůrci, a tím byl Viking Eggeling. Švédský avantgardní umělec mě nadchl svojí tvorbou natolik, že jsem nad geometrií přestal uvažovat jako nad hmotou, ale prostorem se kterým se dá pracovat, a rozvíjet ho do nekonečných tvarů a rovin. Například jeho experimentální snímek *Symphonie Diagonale* publikovaný v roce 1924.



Proč bychom tedy měli přemýšlet nad základní geometrií jako nad něčím, co všichni již známe a nejde s principy dále něco dělat. Tím se dostávám k procesu, který vytvářím v současné době. Videoprojekce, které se v tuhle chvíli držím, a aplikuji ji víceméně do každé práce, se výrazně zobrazila až na práci z roku 2017 s názvem SCN/GRP, která byla právě tvořena v programu Processing (výše zmíněném) a utvářela prostor až skoro nekonečna, kterého lze dosáhnout rozkladem právě zmíněných základních geometrických tvarů, s tím rozdílem že já tvary rozložil a přidal jim náhodný růst velikosti, místa zobrazení a pohybu. Nepochybně nekonečna, o kterém lze mluvit lze dosáhnout pouze za ideálních podmínek, a efekt není vždy dokonalý. Tento moment mě donutil přemýšlet nad tím jak dosáhnout ideální geometrické kompozice s nepotřebnou nutností dosáhnutí ideálních podmínek. Přemýšlet nad liniemi a tím, kde začínají, kde končí a pracovat s prostorem, kde by tyto videoprojekce měly být zobrazovány.

Co je vlastně nekonečno, a co je teprve nekonečno v liniích, nazvané jako infinity line či endless line. Kde jsou ty hranice únosnosti, o kterých mluvím. Domnívám se, že pouze v prostoru a hloubce zobrazení. Tím bych nerad vše zjednodušoval, ale dle mého názoru by to tak opravdu mohlo být. Bohužel nejsem matematický odborník a ani matematice příliš nerozumím, ale snažím se tuto rovinu pochopit v rámci mých znalostí a zkušeností.



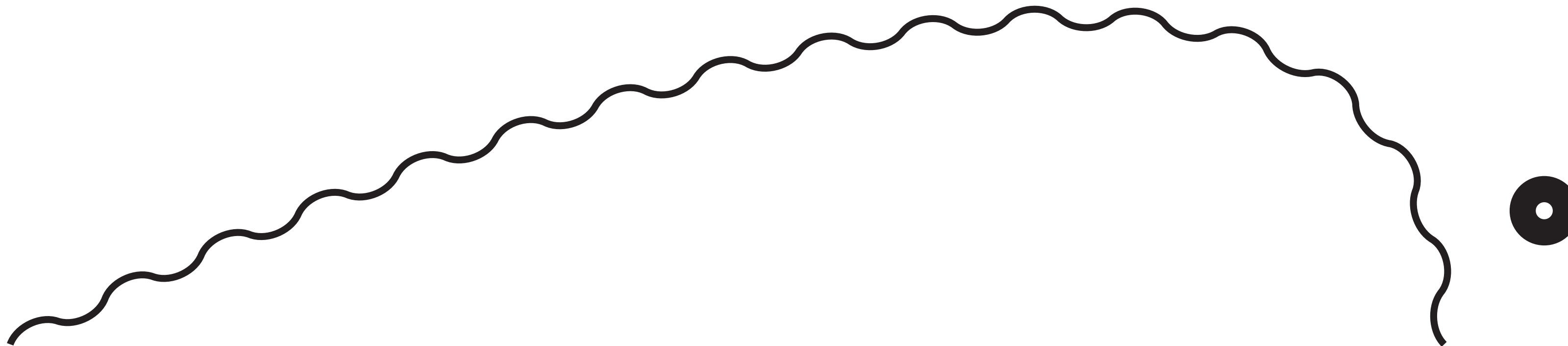
Je třeba neopomenout, že v současném světě bereme technologii, kterou disponujeme jako běžnou část všedního dne, a zapomínáme na její původ a historii. Nerad bych opět zněl, jako někdo, kdo této problematice rozumí, ale zcela jistě mě dost inspirovala kniha od Leva Manoviche, který se tuto problematiku ve své knize snažil shrnout a popsat ji v několika rozvinutých bodech. Díky tomu jsem si uvědomil, že v mé práci je důležité přemýšlet i nad naprosto banální problematikou. Například, zda není zásadní nepracovat jenom s obrazem a jeho možnostmi, ale zkusit rozvíjet i další vjemové soubory, zda by se obraz neměl přesunout do prostoru, aby si jím divák mohl procházet a dosáhnout vrcholné dokonalosti zobrazení, nebo zda by neměla prezentaci doprovázet zvuková stopa či jinak reprezentovat zvukové aspekty. Měl jsem tím na mysli, zda by nebylo vhodné prezentaci přesunout do rozšířené reality, kde lze pomocí virtuálních 3D brýlí, a za pomoci sluchátek a kamer vnímat prostor zcela odlišně. Tudiž divák, který by vešel do takto připraveného prostoru, by po nasazení brýlí viděl tento prostor bez změny, díky dobře umístěným kamerám a zcela zmapovaném prostoru, s jediným rozdílem. Do brýlí by se začaly promítat již zmíněné geometrické obrazce, všude kolem něj a mohl by se jich skoro až dotknout, či jimi procházet. Podle mého názoru by to bylo fantastické, ale dost by to komplikovalo celý princip jednoduchosti, a vytrácel by se pocit nekonečnosti. Zvuk jako takový, jako samostatný prvek, je jedna z variant jak nahradit tento celý komplikovaný proces, který jsem popsal výše. Bohužel jsem dospěl k závěru, že v interpretaci, kterou jsem si zvolil, by to působilo zcela klipovitě a vytrácel by se ten důležitý prvek.

Je jasné, že to co zde popisuji, jako nepřetržitou proměnu a snahy o dosáhnutí nekonečna má svoji podstatnou inspiraci především u výše zmíněných, ale neměl bych opomenout tvorbu Jaroslava Rösslera, velmi významného tvůrce konstruktivní fotografie, a dalších.

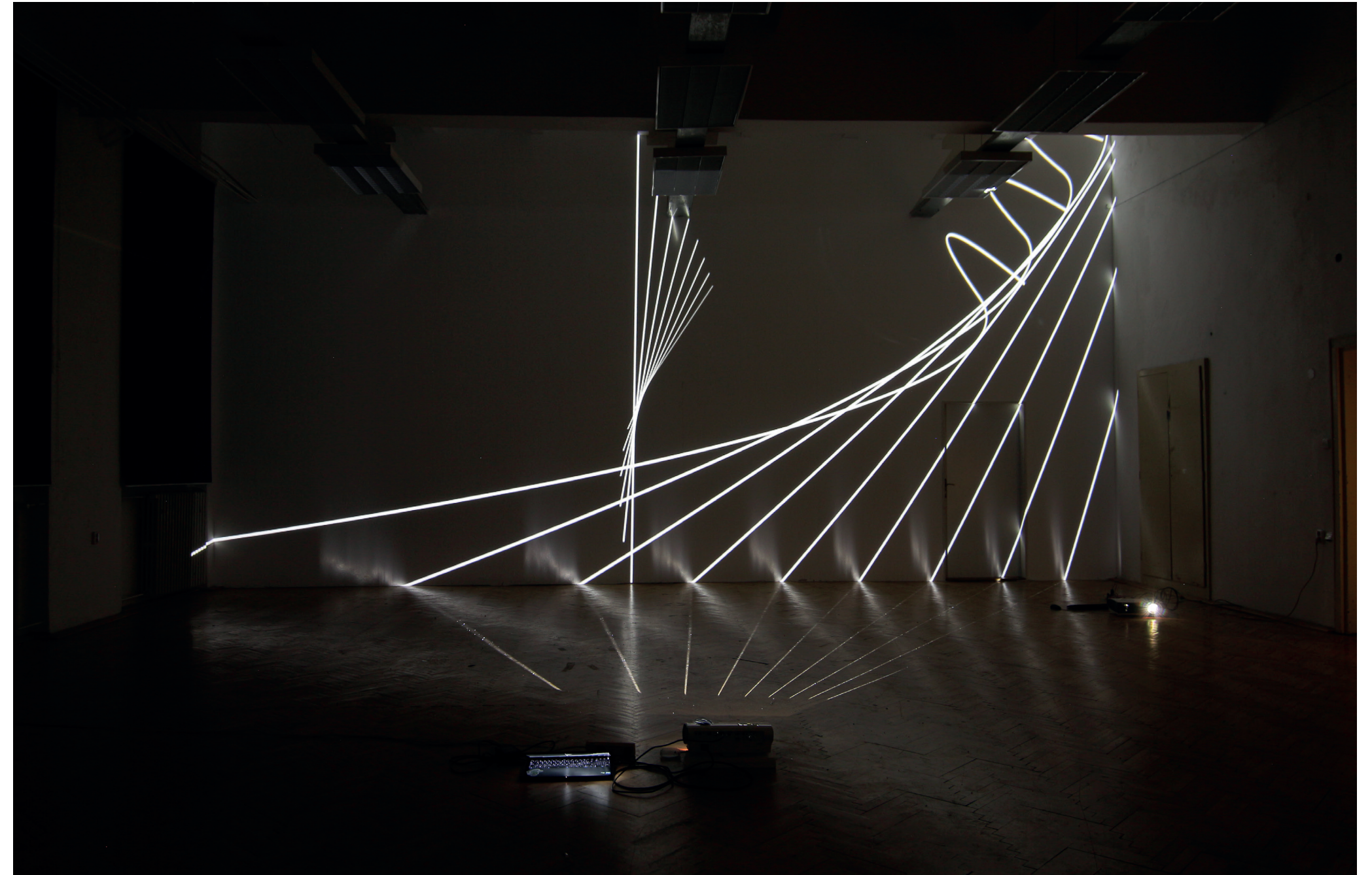




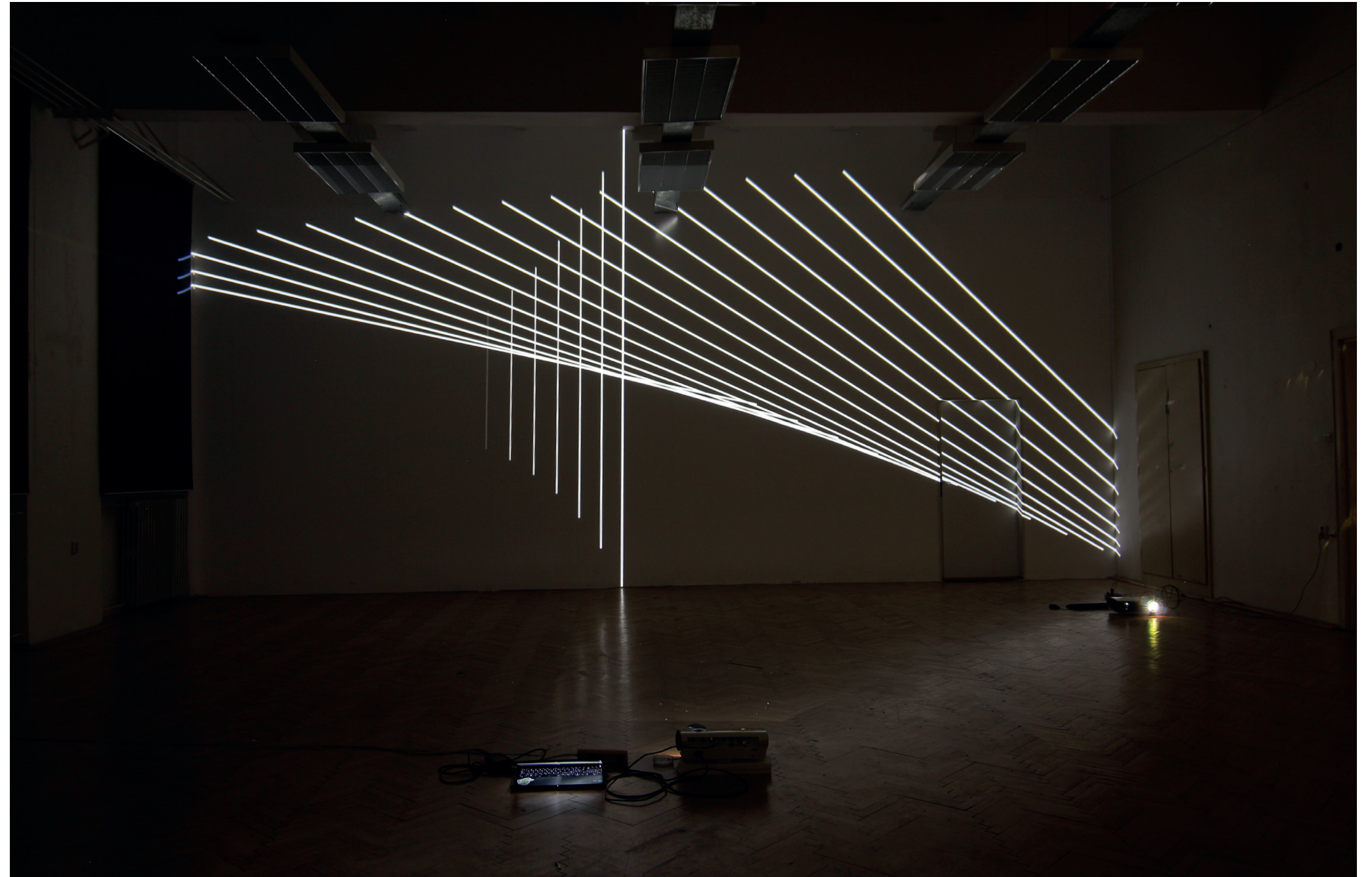
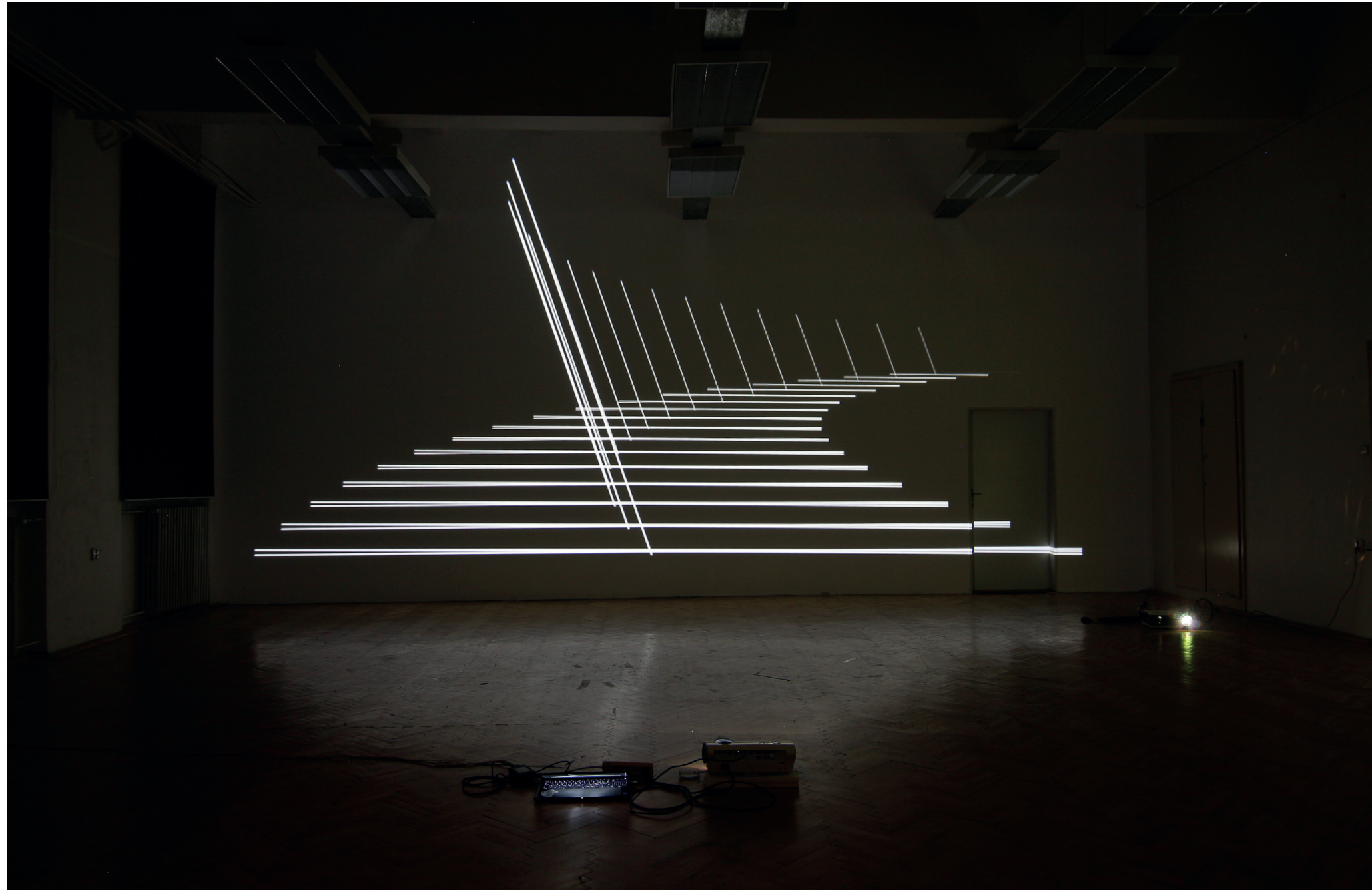
## OBRAZOVÁ DOKUMENTACE



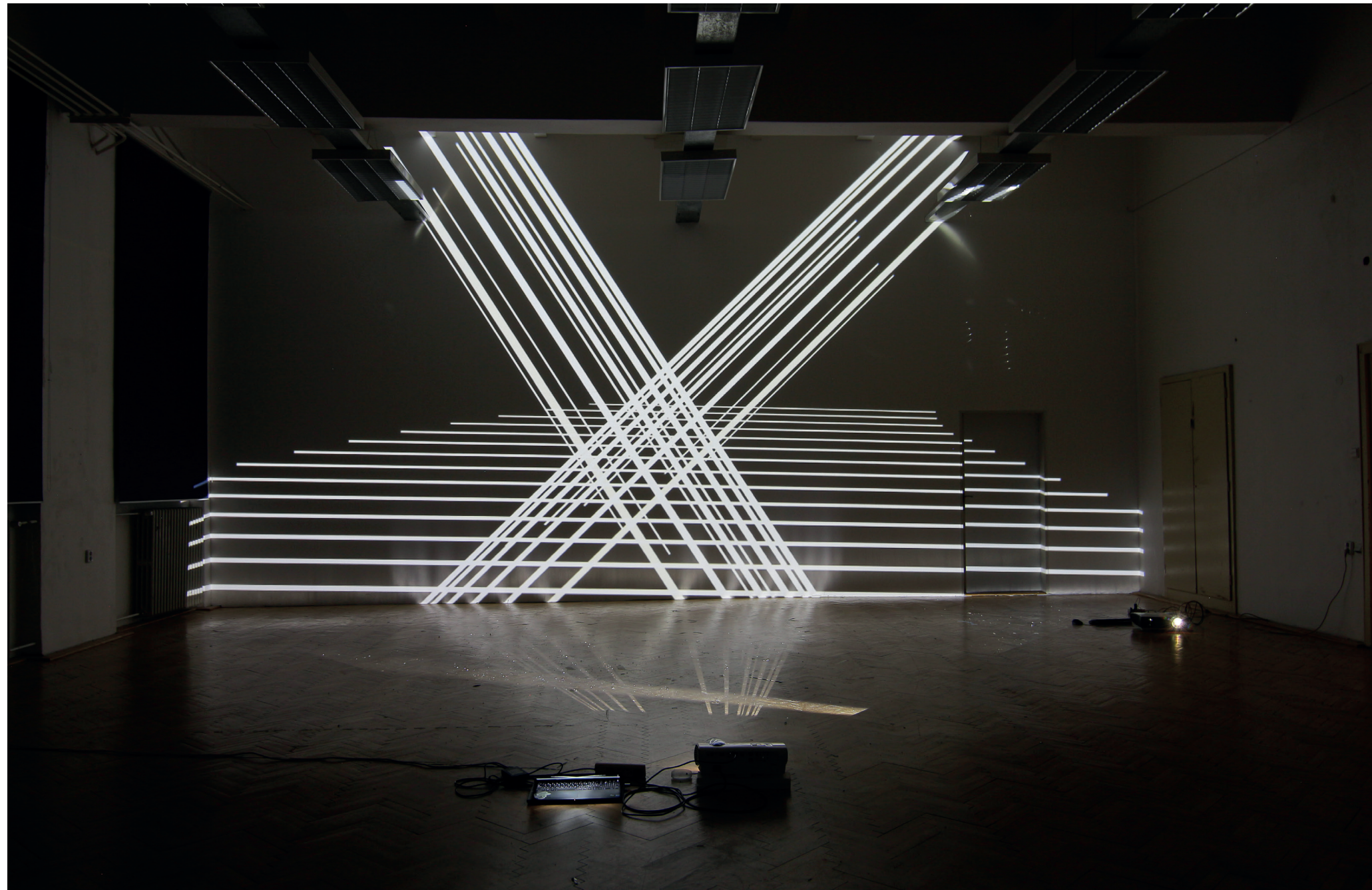
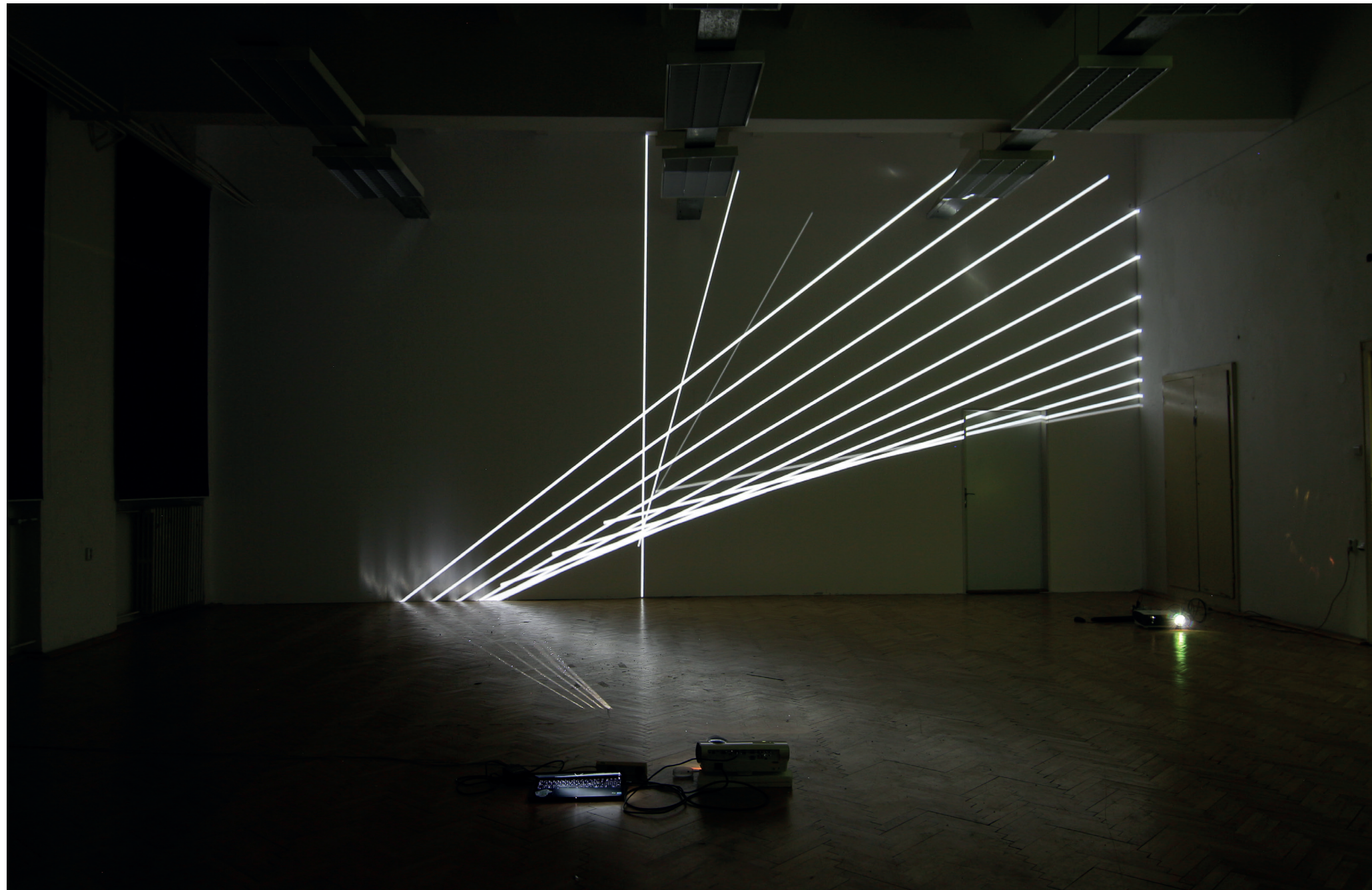
**ORG/SHPS**  
2019



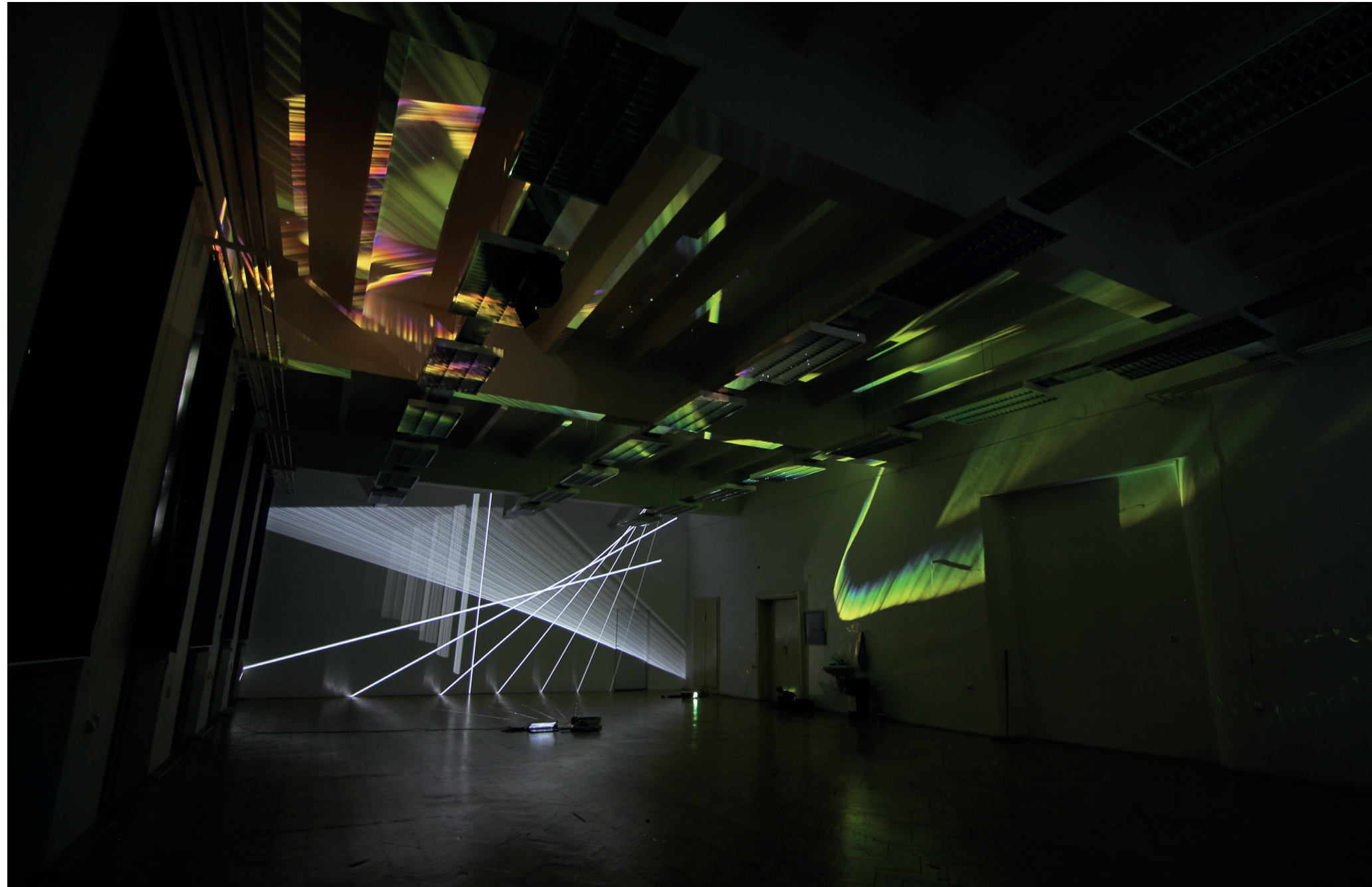
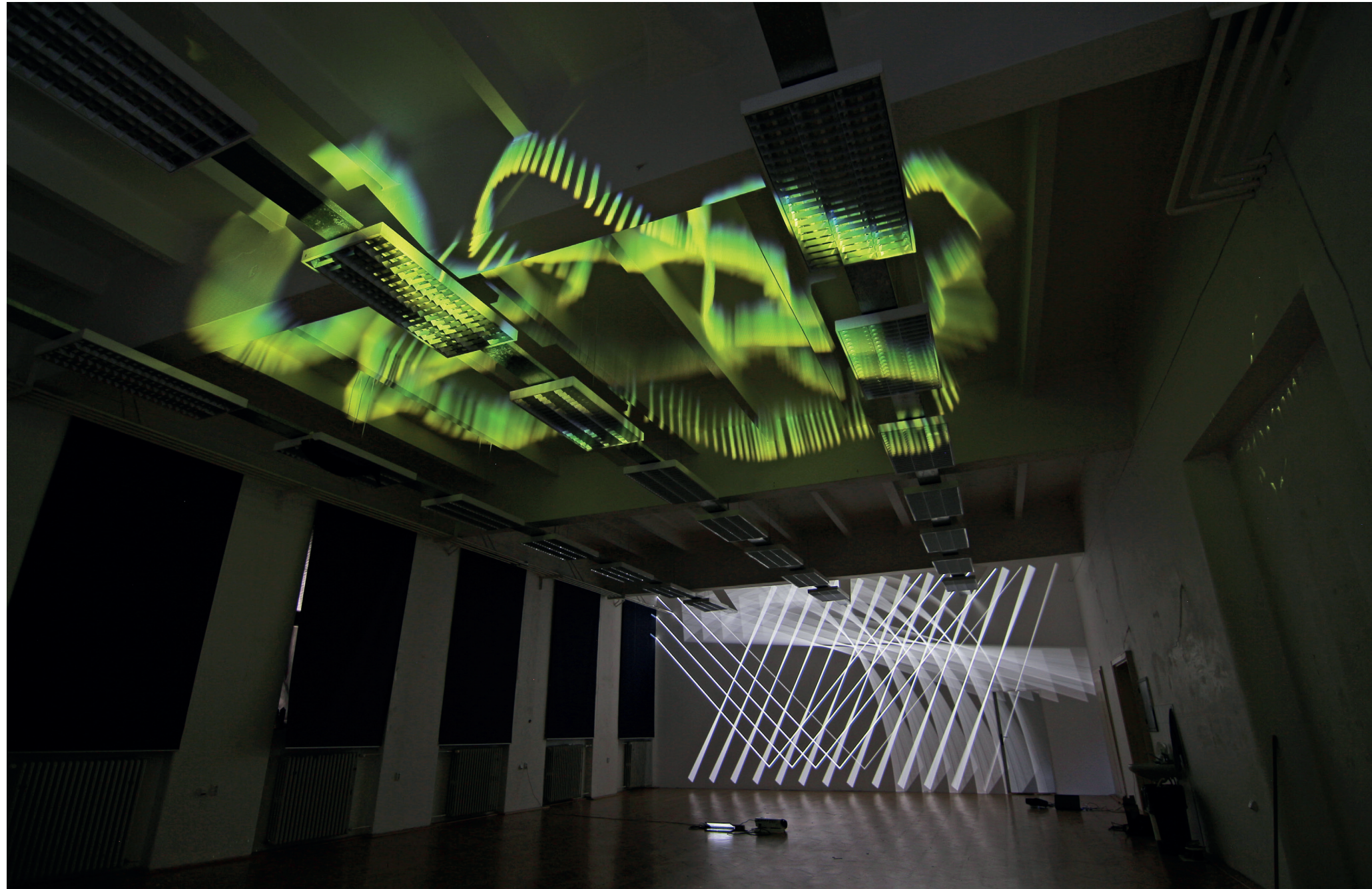




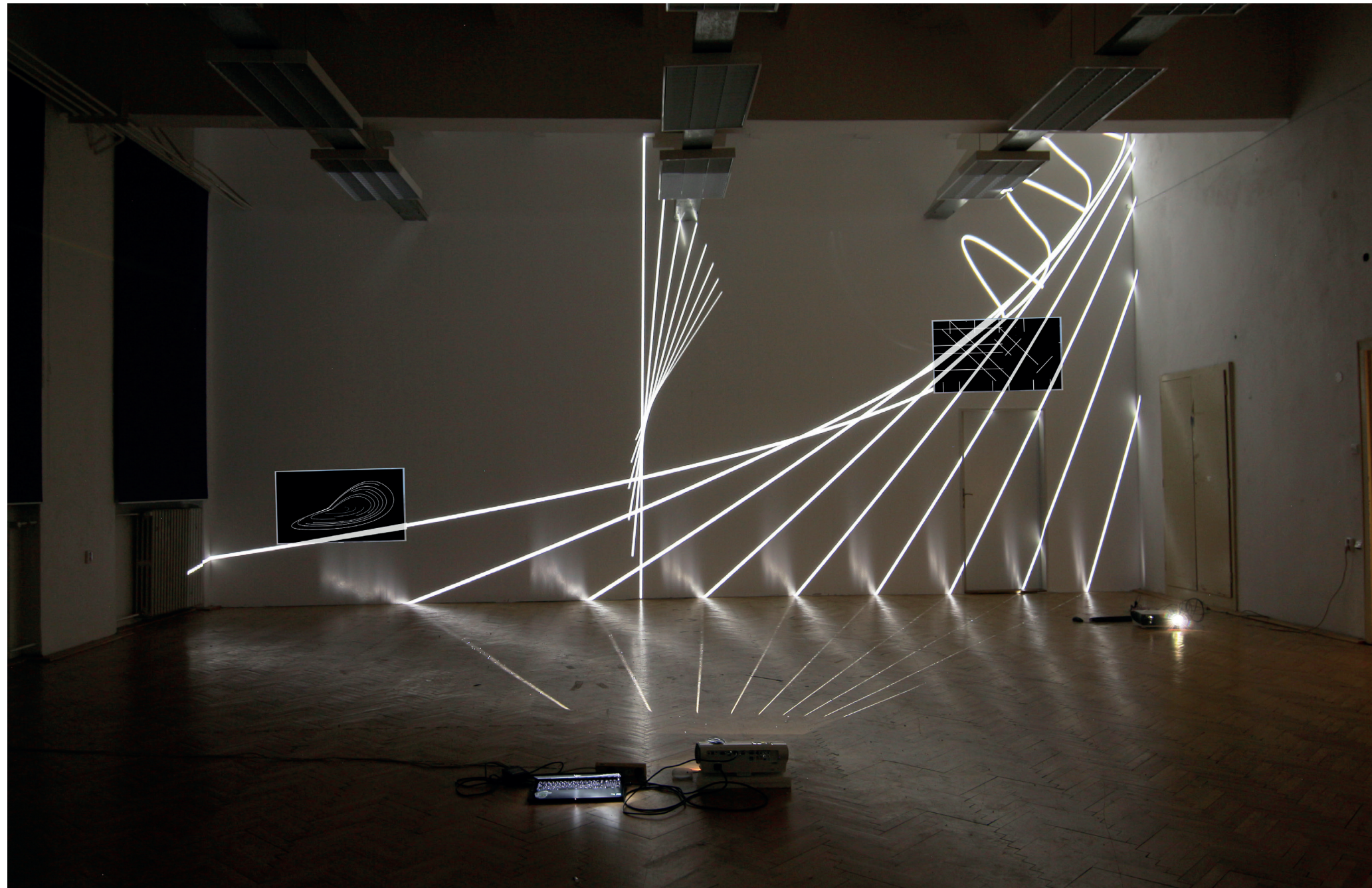
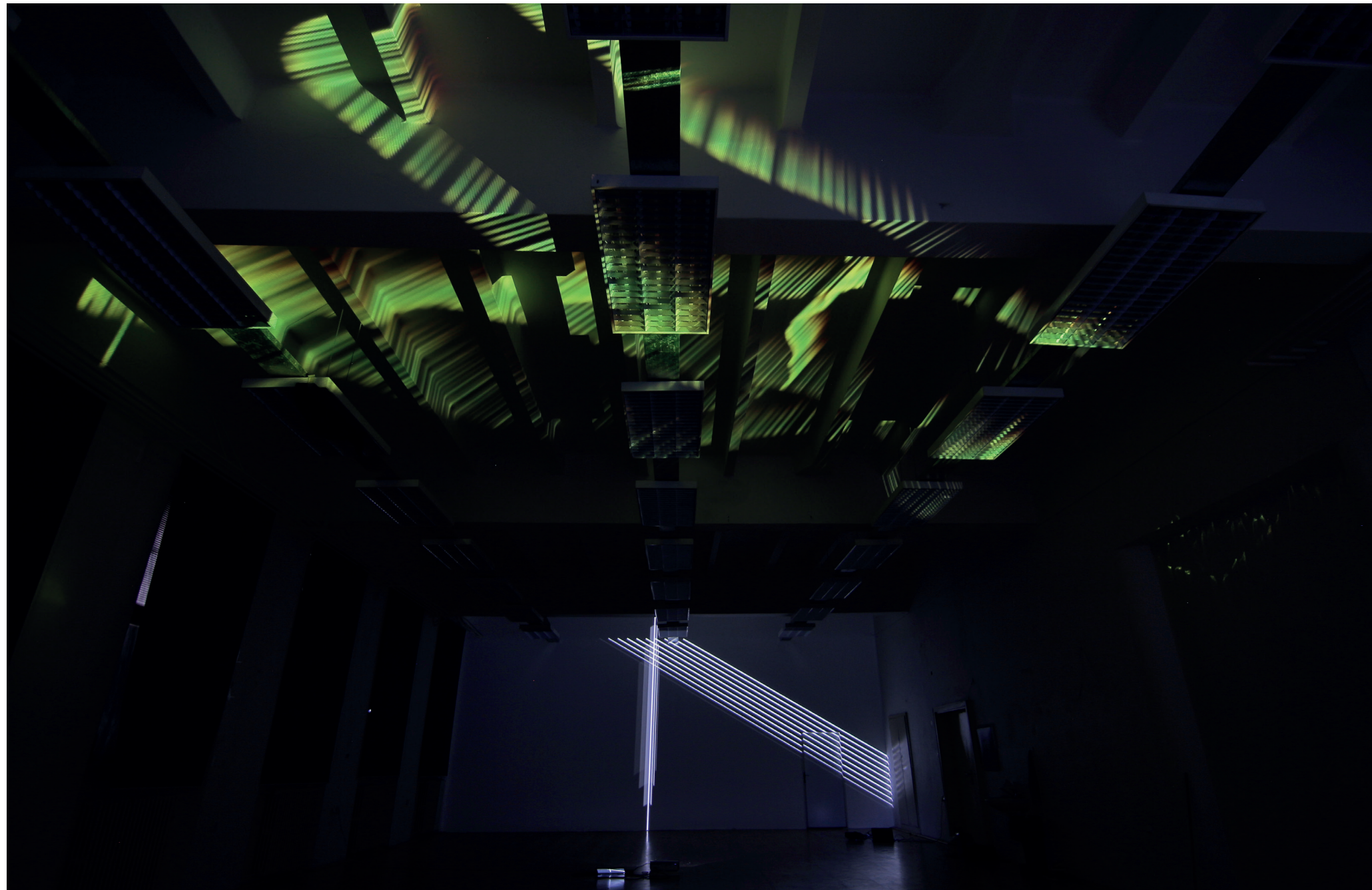




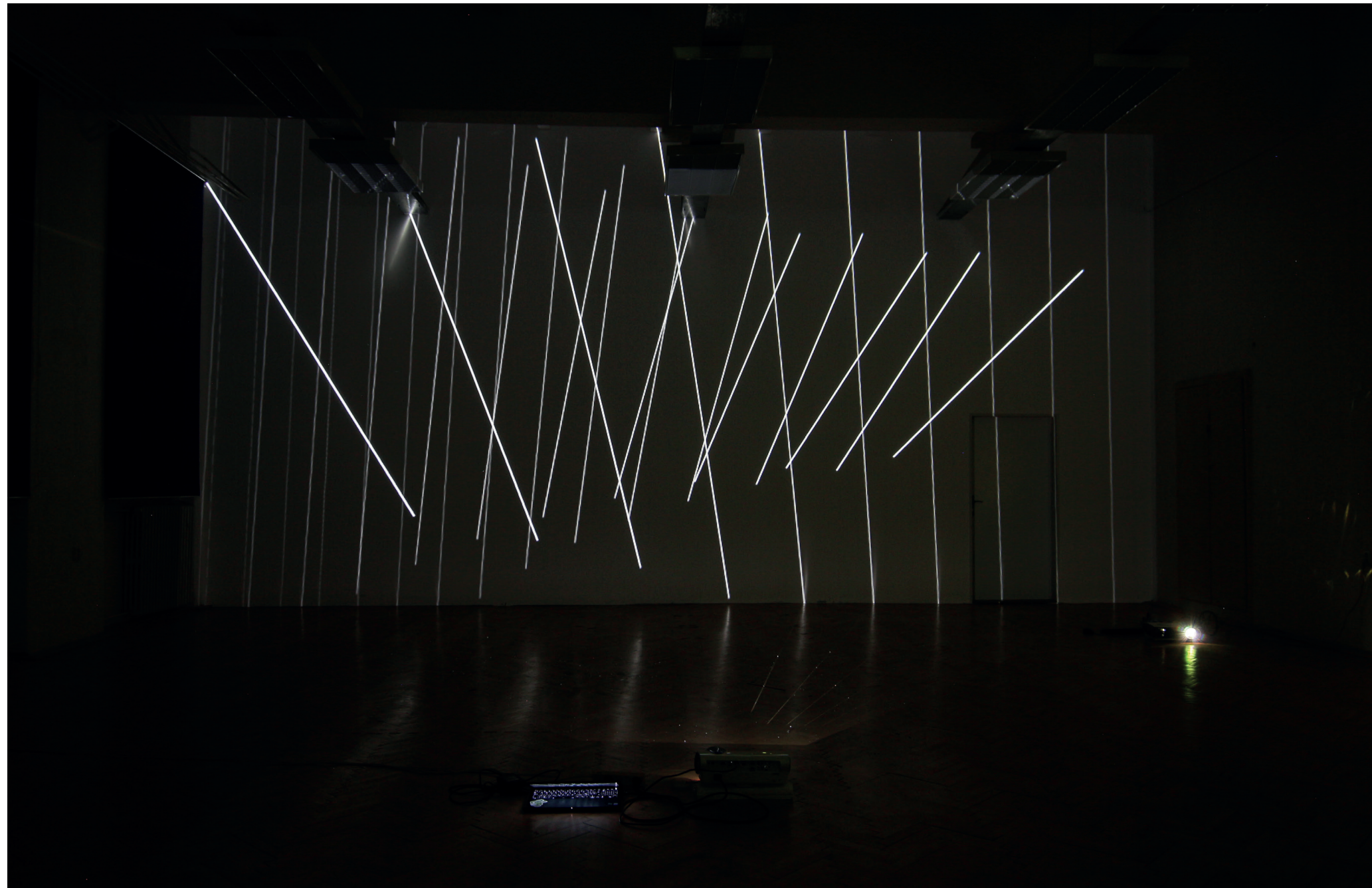
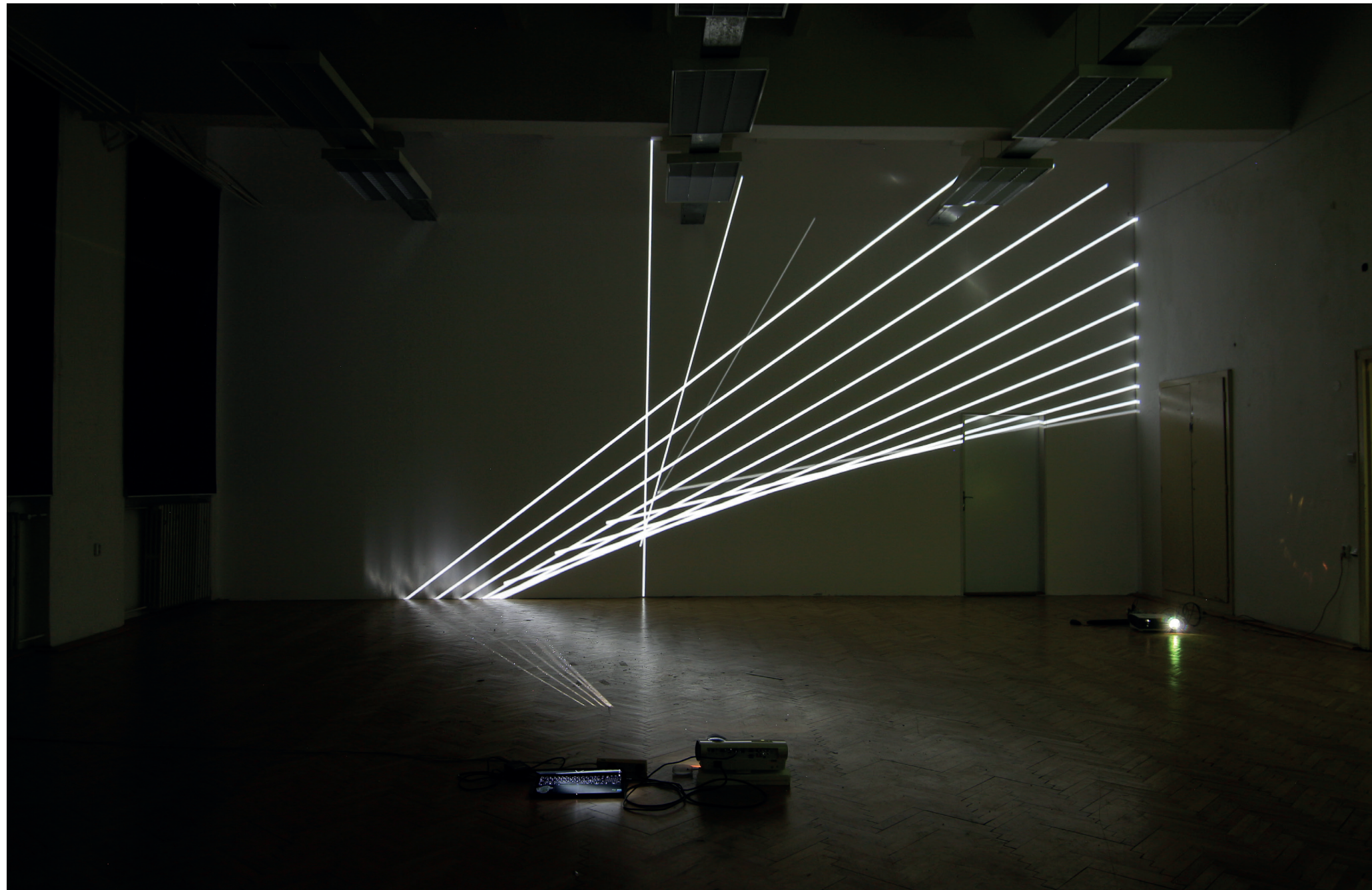




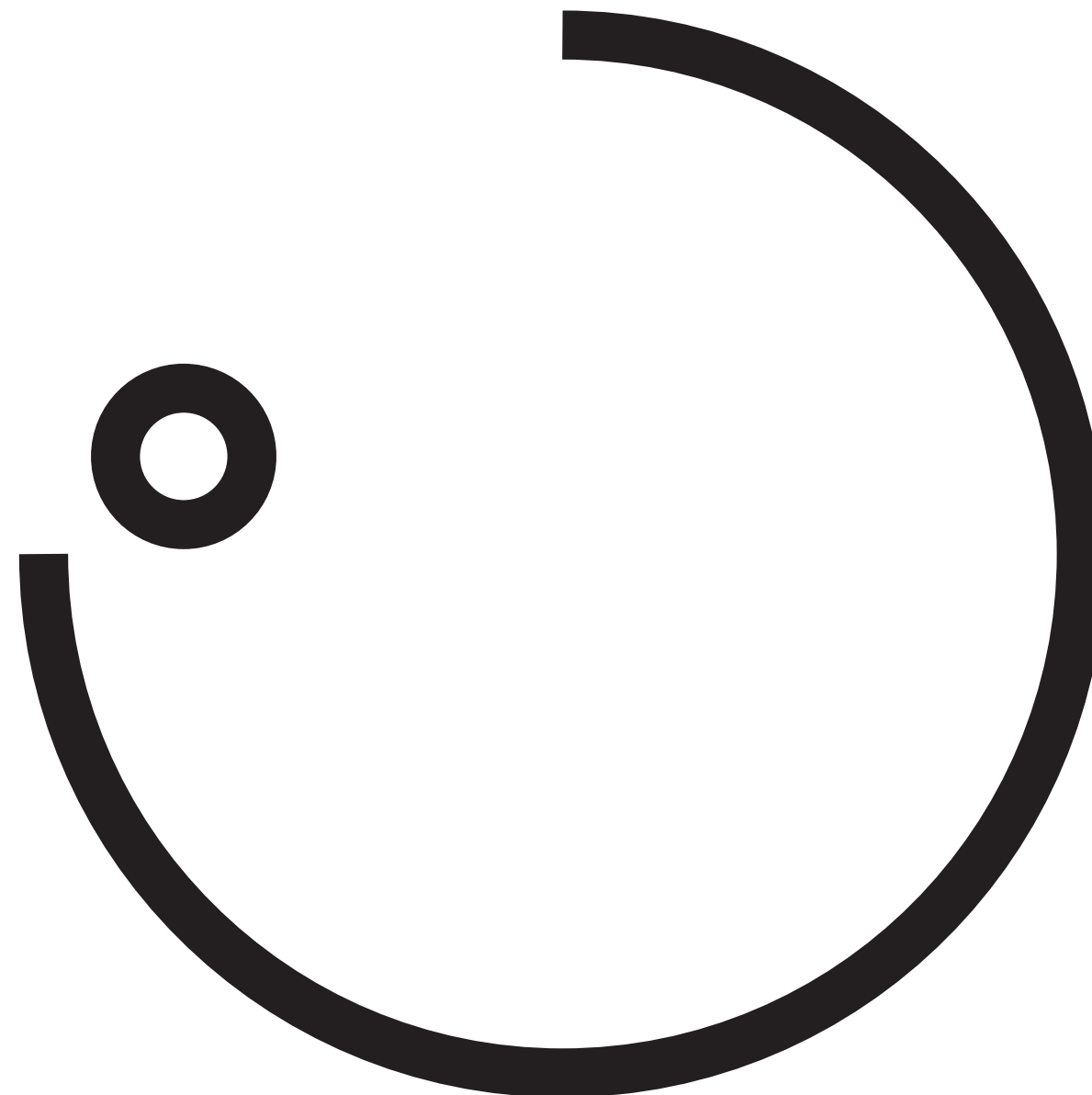






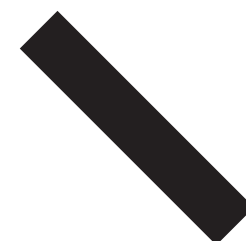






**TECHNICKÁ DOKUMENTACE**

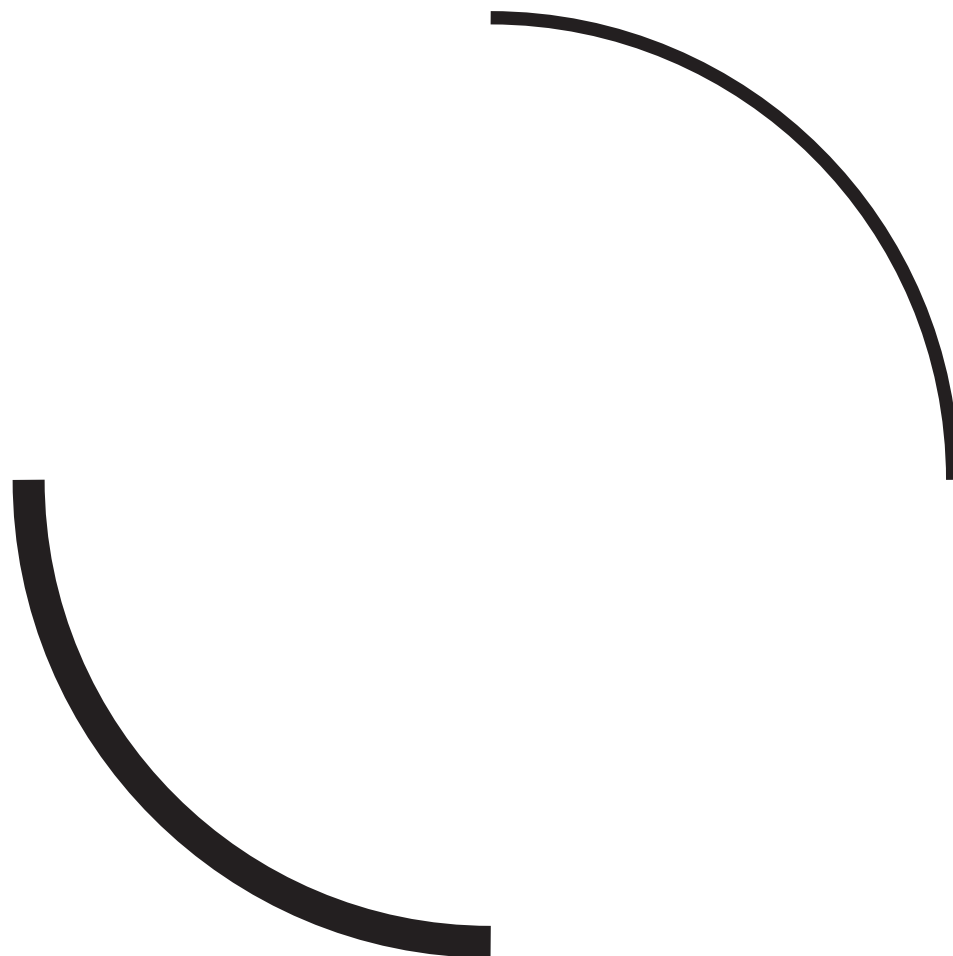
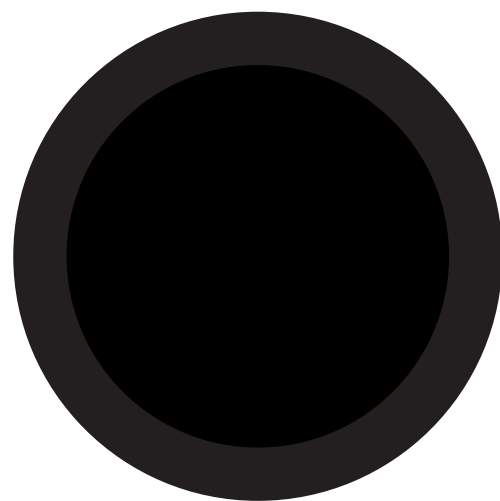




## **ADOBE AFTER EFFECTS**

je počítačový program softwarové firmy Adobe Systems pro tvorbu speciálních filmových efektů, pohyblivé grafiky a kompozici obecně. Společně s Adobe Premiere představují hojně používanou dvojici programů pro tvorbu profesionálních filmů.



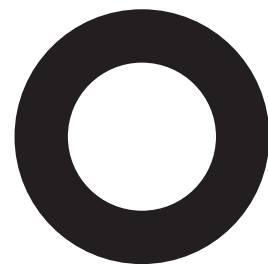
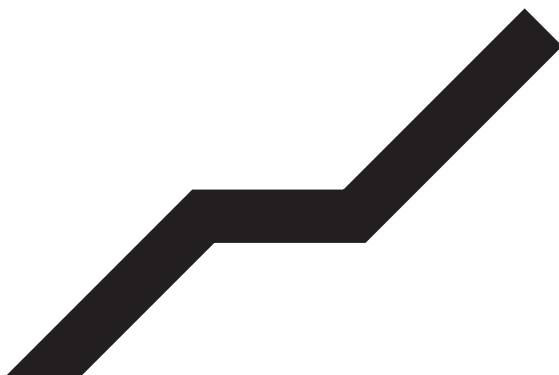


## PROCESSING

je grafická knihovna s otevřeným zdrojovým kódem a integrované vývojové prostředí (IDE) / hřiště vybudované pro elektronické umění, umění nových médií a komunit vizuálního designu za účelem výuky programátorů bez programátorů ve vizuálním kontextu.

Zpracování používá jazyk Java s dalšími zjednodušeními, jako jsou další třídy a matematické funkce a operace. Kromě toho má také grafické uživatelské rozhraní pro zjednodušení fáze kompilace a provádění.

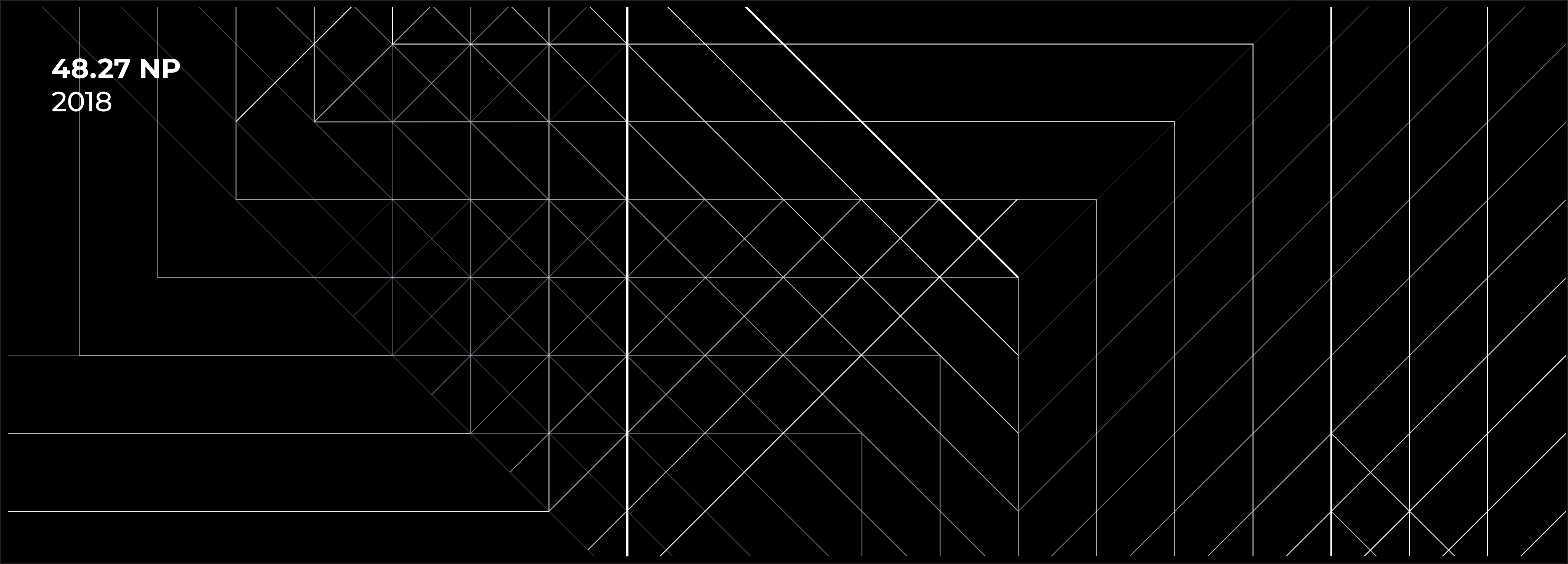




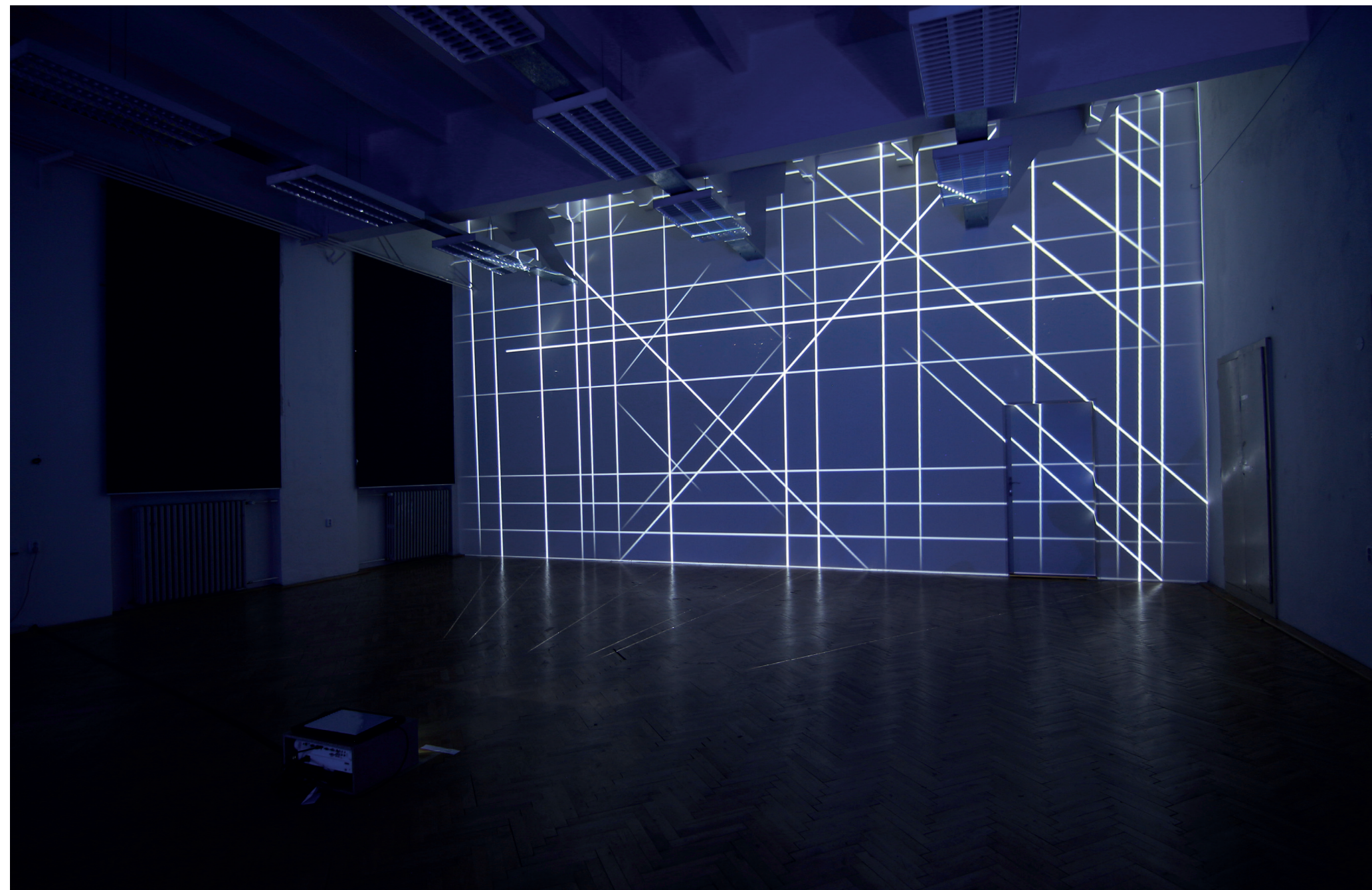
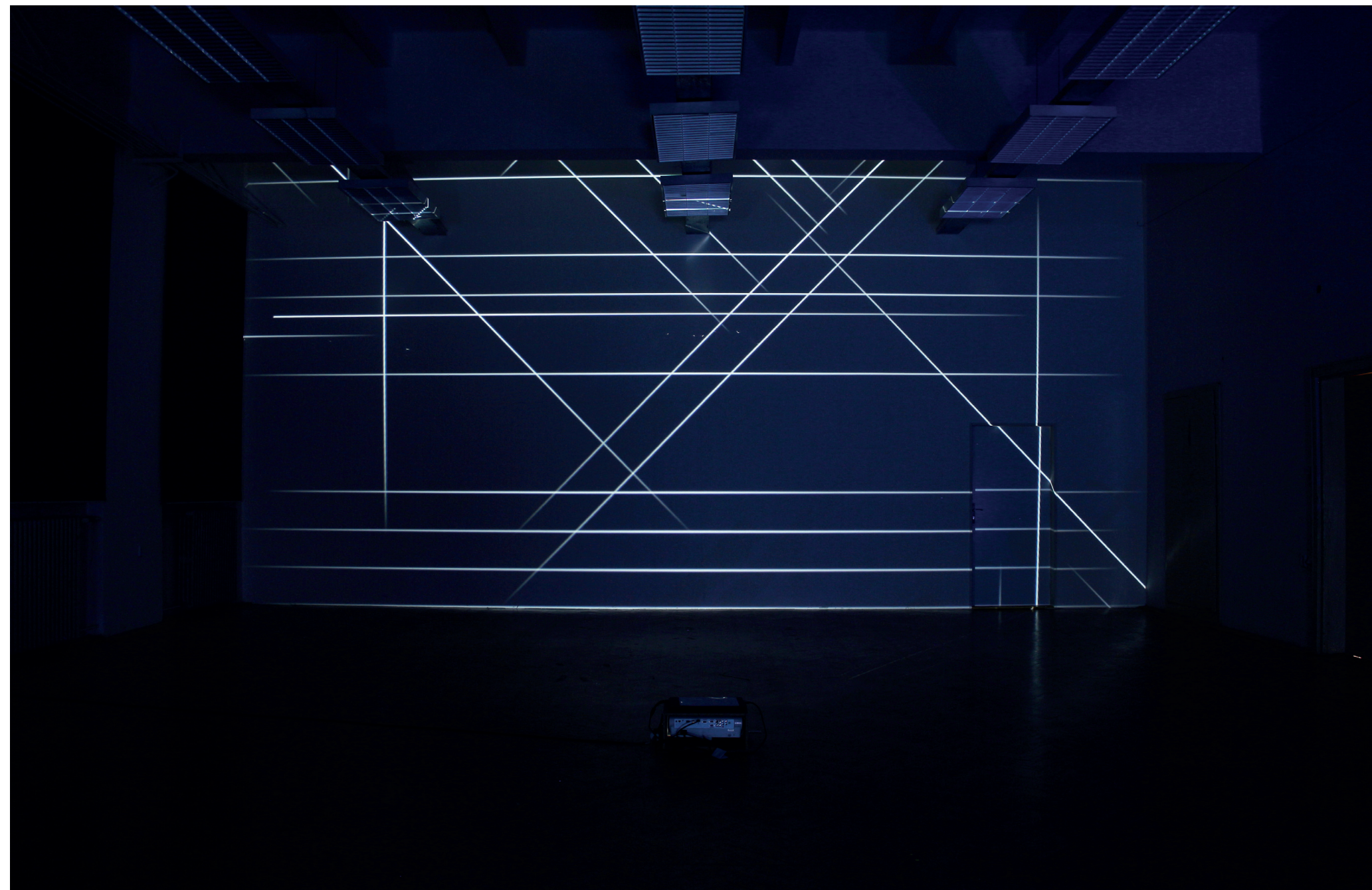
## PORTFOLIO



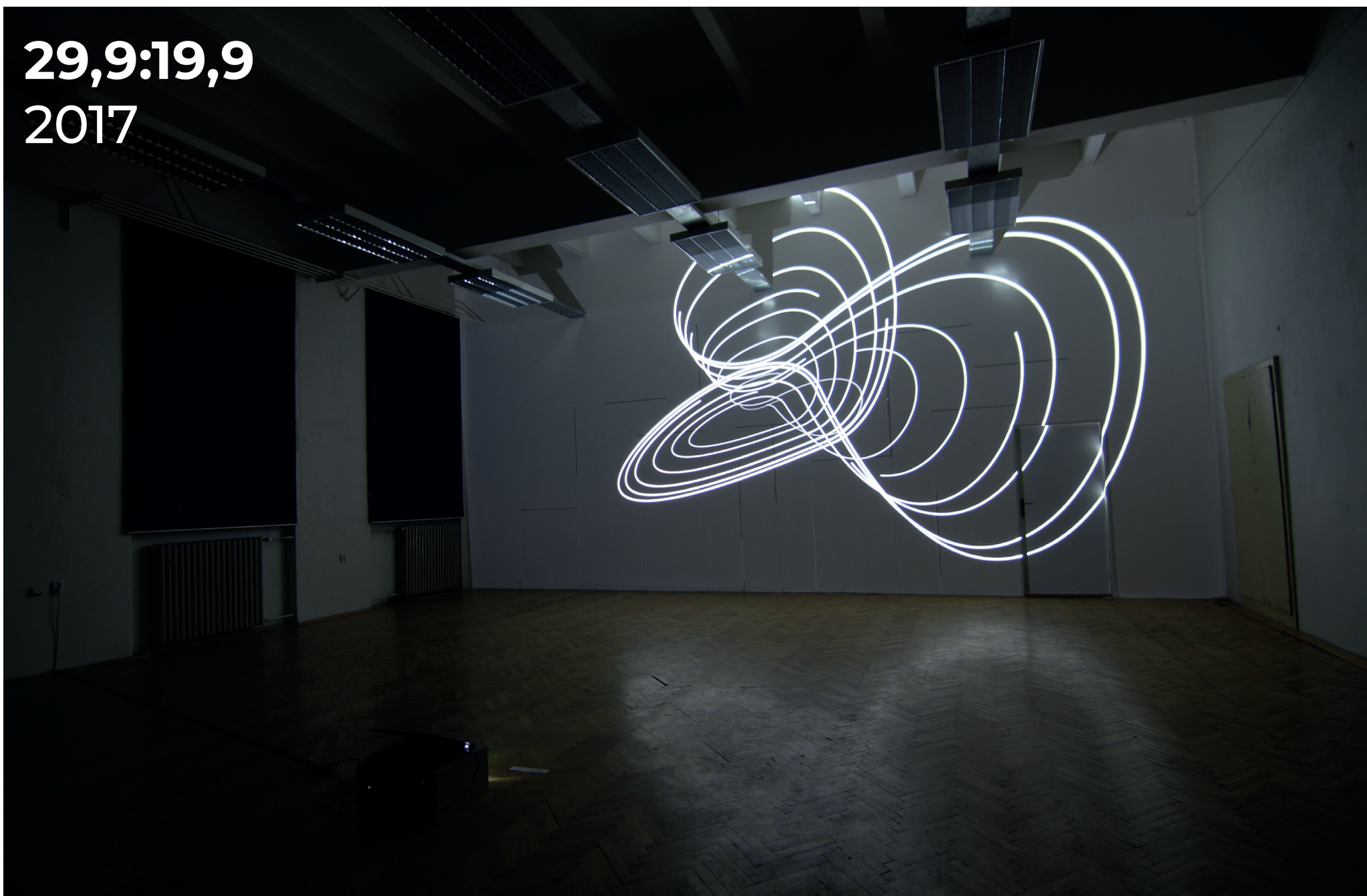
**48.27 NP**  
**2018**









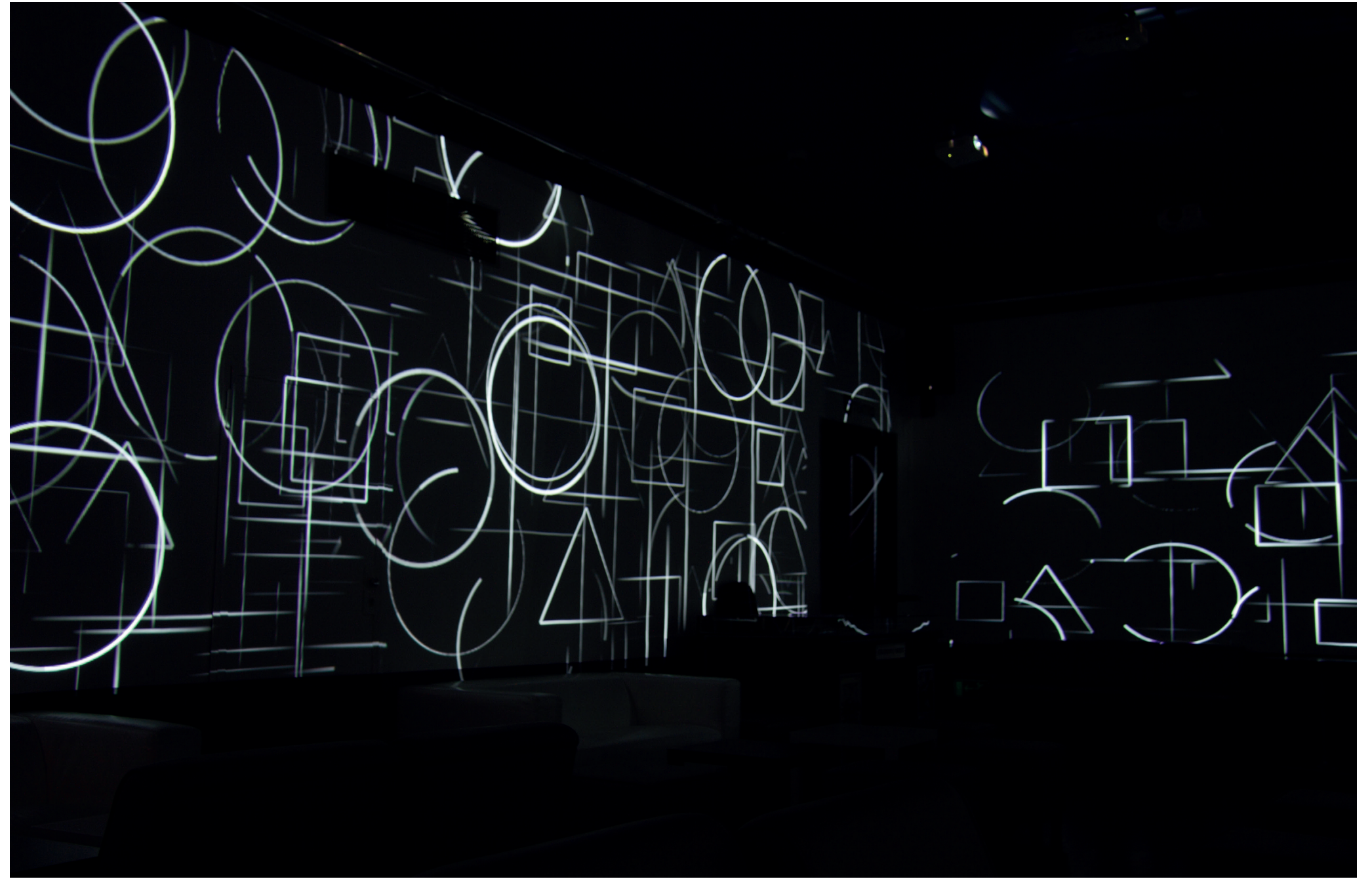




**SCN/GRP**  
2017



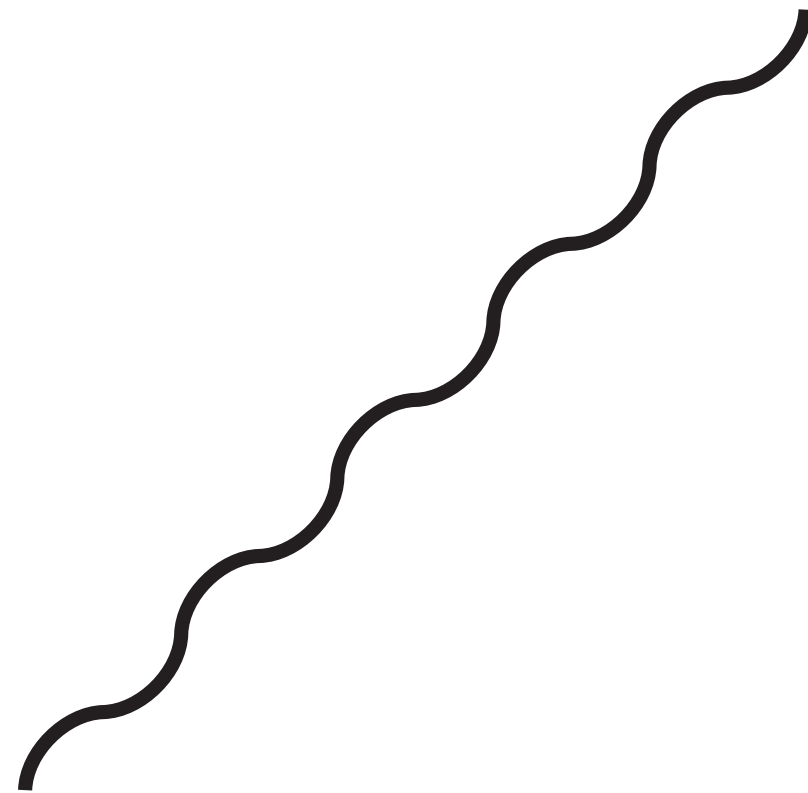






# POTENCIOMETR

## 2016





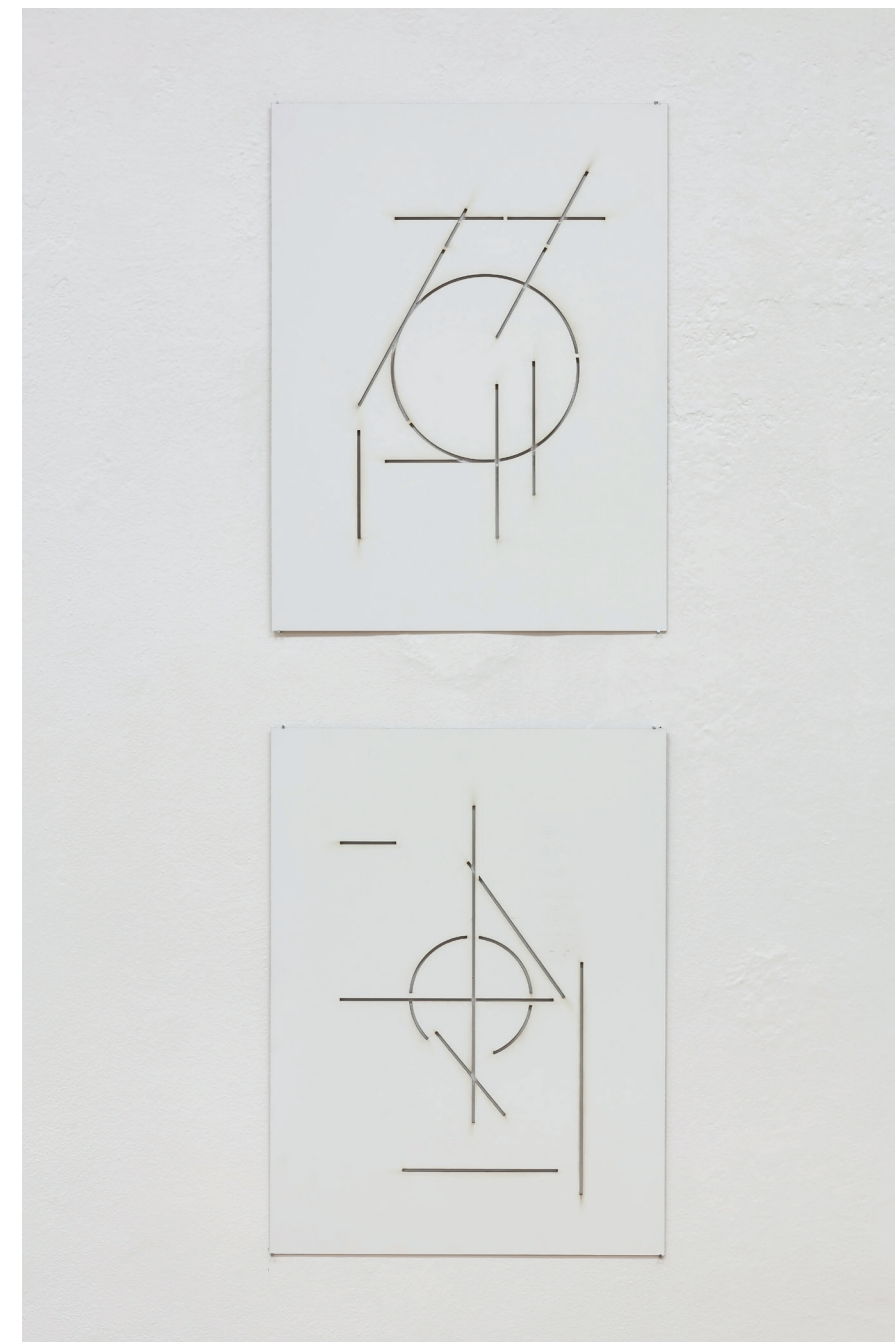
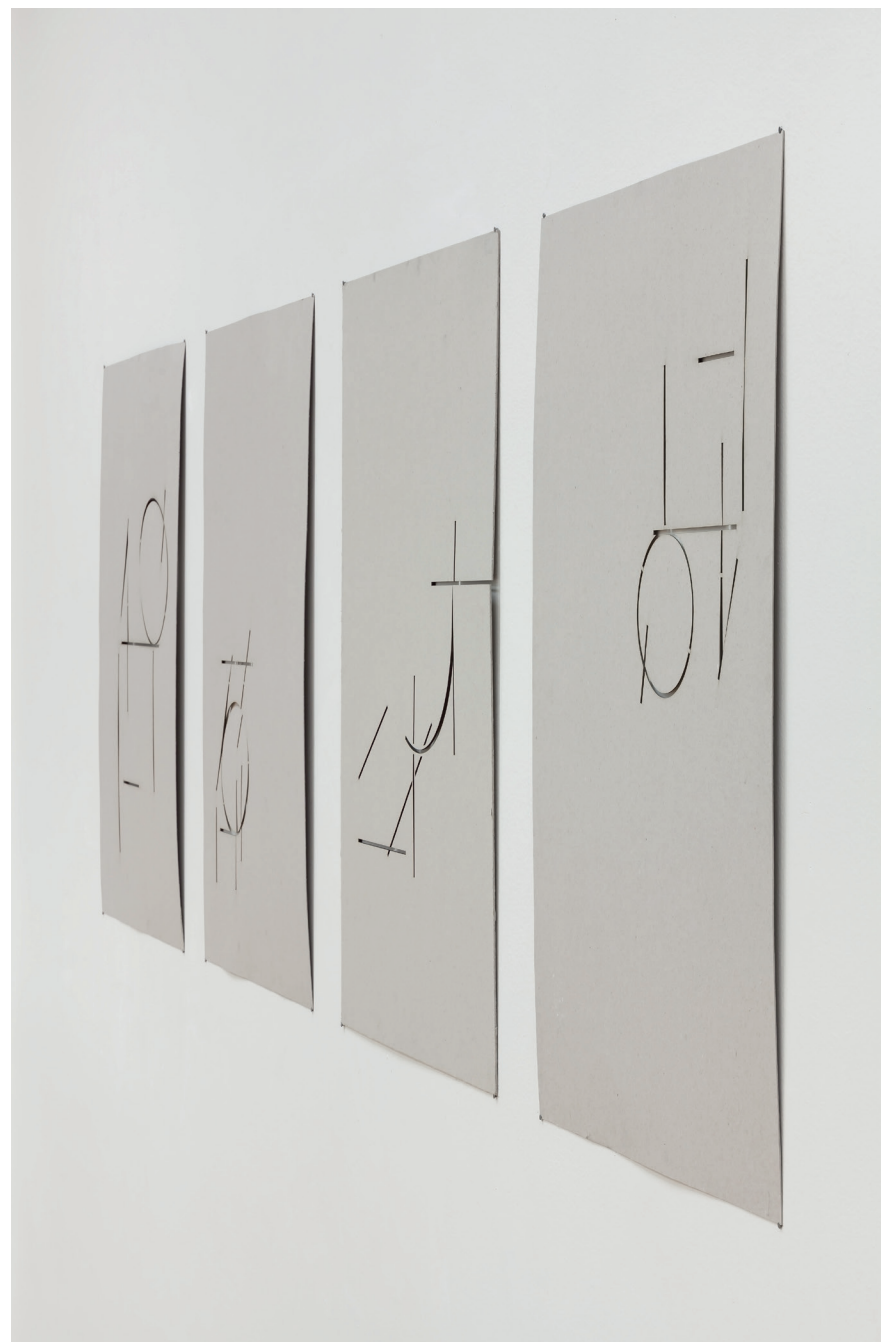
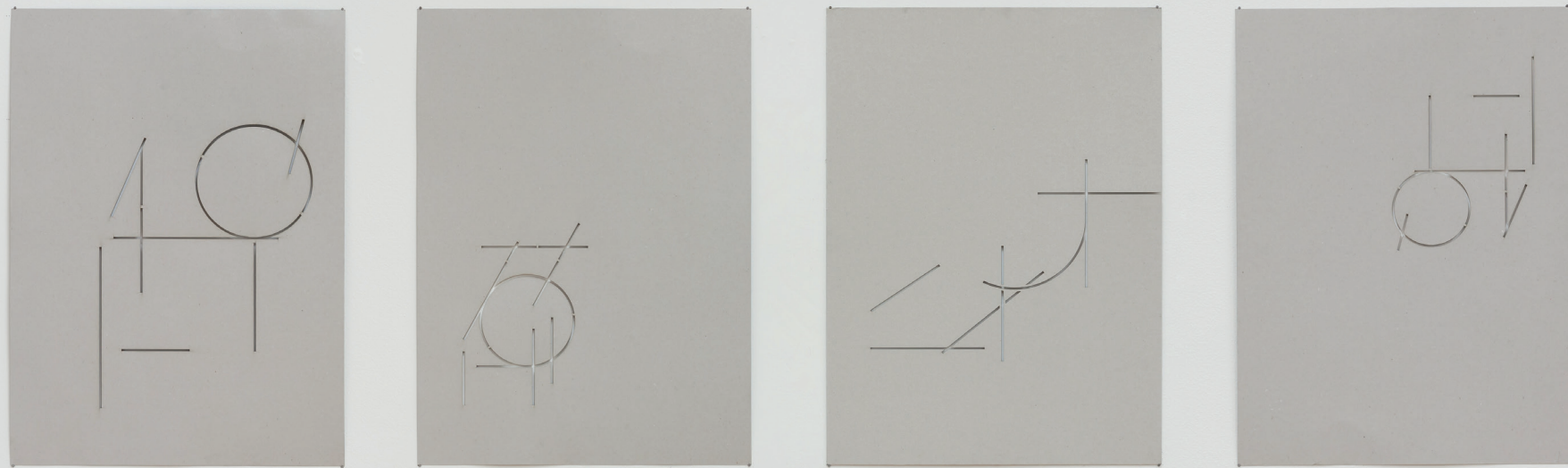


# KONTRAST V GEOMETRII 2016

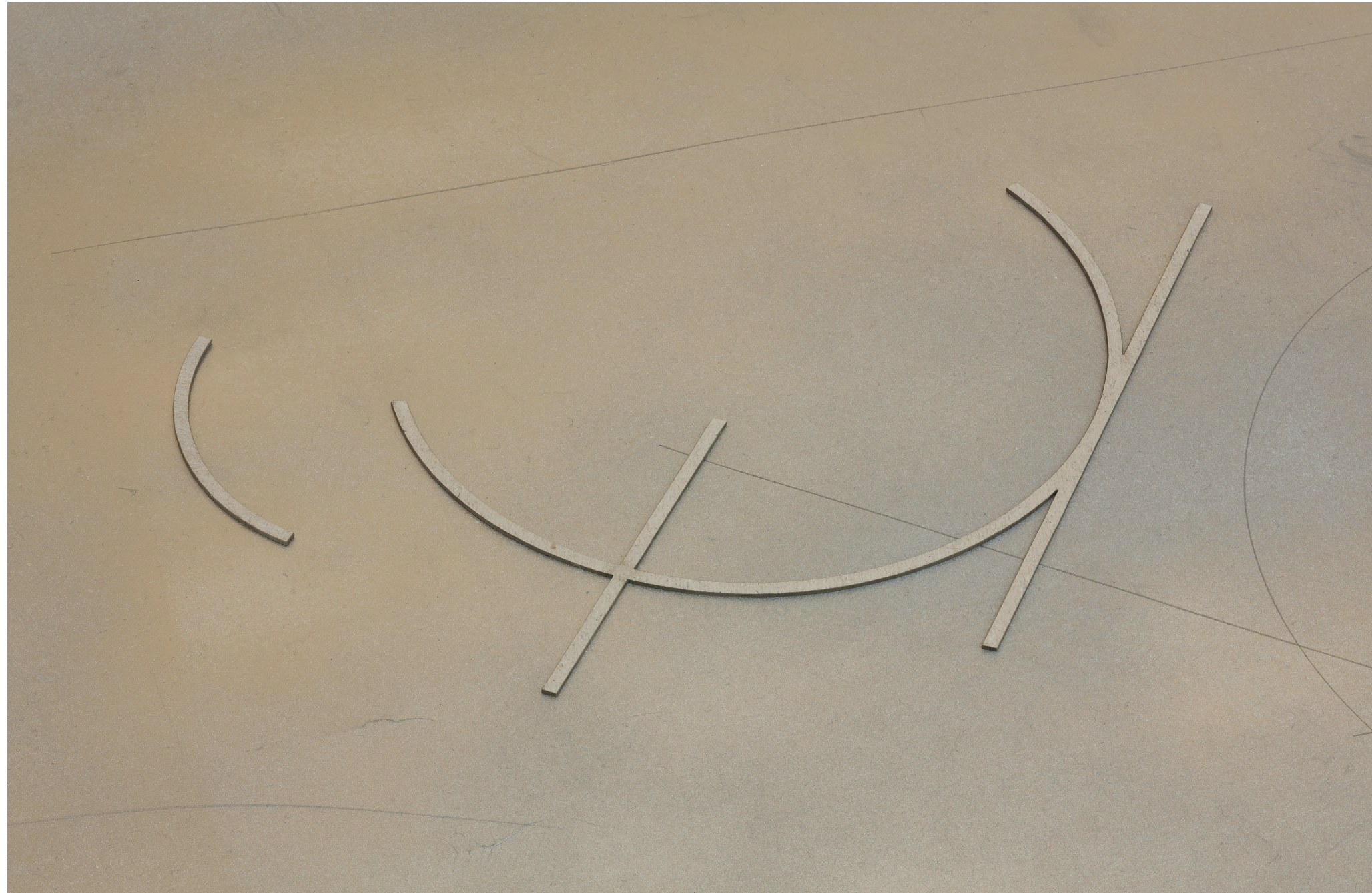




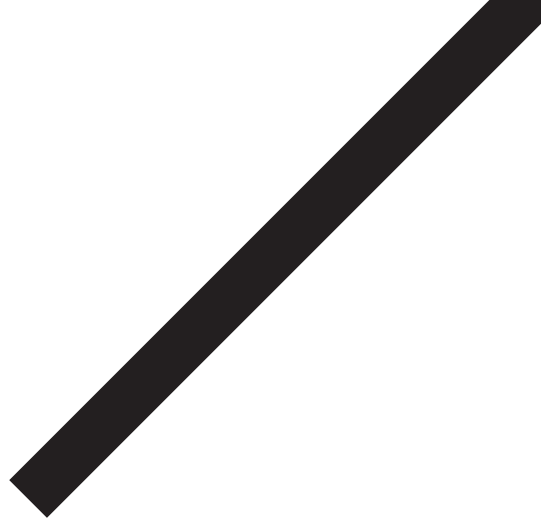
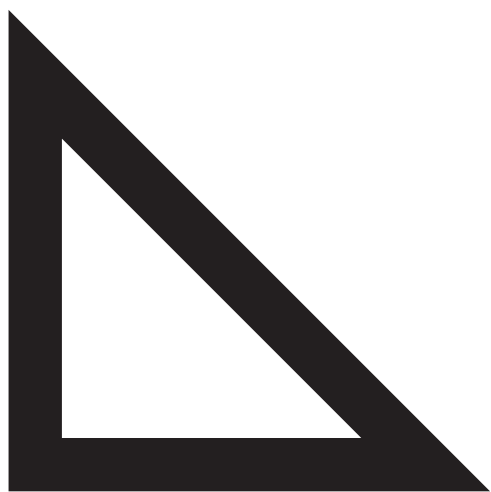
LINEA  
2015











## CV

**Štěpán Kubík**

\*1. 5. 1995

### Vzdělání

2015–2019 Fakulta umění a architektury, Technická univerzita v Liberci (Bc.)

Vizuální komunikace: Digitální média

2009–2014 Střední odborná škola podnikatelská v Kolíně,

Reprodukční grafika pro média

### Výstavy

2017 POKOJE VI (Hybersnká 4, Praha)

2017 SCN/GRP (Video NoD, Praha)

**Fotografie**

Klára Dedková  
Zdeněk Porcal

